GUÍA DE ESTRATEGIA CON TODOS LOS SECRETOS (y II)

Play2 manía

68 PÁGINAS

福禄壽喜

Grand Theft Auto San Andreas™

¡Todas las claves para completar al 100% la aventura!

Las misiones de San Fierro, El Desierto, Las Venturas y Regreso a Los Santos • Mapas • Trucos, secretos y curiosidades

GUÍA COMPLETA
GTA SAN ANDREAS
(2ª parte y última)



ADVERTENCIA PARA LOS LECTORES

Grand Theft Auto San Andreas es un juego recomendado exclusivamente para mayores de 18 años. Con el fin de completar la guía más útil para los usuarios, nos hemos visto obligados a describir con claridad todas las acciones y posibilidades que ofrece el juego. Por tanto queremos dejar claro que esta guía está dirigida única y exclusivamente a un público adulto que pueda hacer un uso responsable de este juego.

sumario





Grand Theft Auto San Andreas

El Mapa



San Andreas es el nombre de un gigantesco estado en el que encontrarás tres gigantescas ciudades, cientos de kilómetros cuadrados de campo y desierto y lagos y mares para aburrir. En cualquier caso, para que no os perdáis el más mínimo detalle del estado, aquí os dejamos el mapa completo con los principales puntos de referencia que no debéis dejar de visitar.



Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Cluckin´Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Modo 2 jugadores

- Modo 2 jugadores con libertad de movimiento
- Modo 2 jugadores masacre



San Fierro

Tras dejar atrás el campo con The Truth en una destartalada furgoneta, CJ llega a San Fierro una acogedora ciudad en la que tienen lugar los mayores festivales hippies del universo, y que además acoge el mayor barrio chino de todo San Andreas. Además, abundan las calles empinadas, los tranvías y como siempre... los "trapicheos".

La zona

Es una "adaptación" de San Francisco, con muchos lugares turísticos que deberías visitar: su colosal puente, las tiendas hippies, la zona residencial...

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay´n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

01. Antes de empezar las misiones



01


02

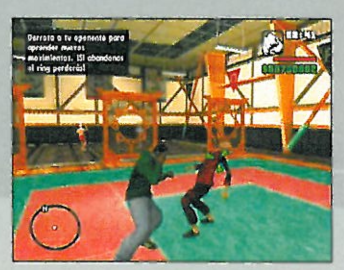

03

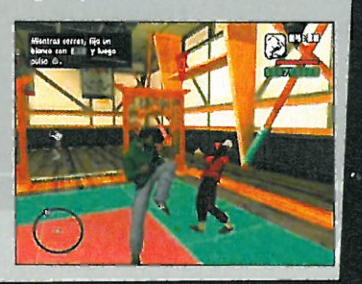
Durante el camino hacia el garaje, puedes entretenerte con la charla entre Carl y su "pirado" copiloto. Una vez llegues a la señal en el mapa, dará por terminada la misión que empezó en el campo y tendrás un poco de libertad **(01)** para recorrer esta nueva ciudad. Antes de adentrarte en las nuevas misiones, puedes pasarte por las tiendas de ropa y los tatuajes para ver qué tienen de nuevo. También puedes comprar algunas casas **(02)** para aumentar el porcentaje visto del juego.
Cuando te hayas cansado de recorrer las calles de San Fierro **(03)**, avanza hasta la señal CJ en el mapa.

Gimnasio San Fierro

Avanza hasta el gimnasio que aparece marcado en el mapa y sométete a otro duro entrenamiento. En este gimnasio encontrarás los mismos aparatos para hacer ejercicio; la novedad radica en que te enseñarán golpes de artes marciales. Habla con el entrenador y si estás en forma te dejará que entrenes con él.







02. CJ 01: Wear Flowers in your head

Al llegar al lugar saltará una escena de video bastante... entretenida **(01)**. De nuevo con el control de Carl, sube en el coche y ponte manos a la obra para buscar a los mecánicos.
Sigue la señal azul en el mapa para localizar al primero de los mecánicos: Jethro **(02)**. Sigue la conversación que tendrán piloto y copiloto en el coche si te quieres enterar de la historia de tus futuros empleados. Una vez tengas a Jethro en el coche dirígete al Hospital, marcada en el mapa con una cruz roja (como no). Tras la "paranoia" sin sentido, sigue de nuevo la señal azul en el mapa para recoger a Dwaine, el segundo mecánico que ahora trabaja en un puesto de perritos **(03)**.



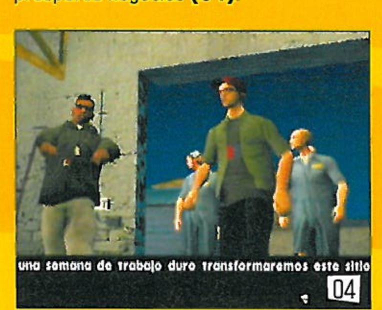
01

Tras la escena de video con el sujeto en cuestión Jethro volverá a "fliparse" y te pedirá que te dirijas a la comisaría. Obedece y sigue la marca azul en el mapa para llegar al lugar. Una nueva escena nos dará paso a la búsqueda del siguiente sujeto "Cero"; pon rumbo a la marca en el mapa... a ver que pasa ahora. Una vez hayas recogido a este genio dirígete de nuevo al garaje.
Al entrar en el garaje Kendal te dará una nueva oportunidad para hacer dinero: comprar locales y convertirlos en prósperos negocios **(04)**.

Cuando termine la escena, sal del garaje y recibirás una llamada de Cero **(5)**, el genio de la electrónica, comentándote que el casero quiere deshacerse del local donde tiene su tienda. A partir de este momento puedes hacer dos cosas. Seguir con las misiones de CJ o ir a la marca Z en el mapa, y comprar la propiedad, que ahora sí está en venta. Si tienes dinero suficiente cómprala; al hacerlo, recibirás otra llamada de Cero y se habilitarán sus "encarguitos". Si no tienes dinero para comprar el local sigue avanzando con las misiones de CJ.

02


03



04


05

03. CJ 02: 555 We Tip

Al entrar de nuevo en el garaje tendremos nuevas noticias del siempre indeseable y retorcido oficial Tenpenny **(01)**. Parece ser que tiene preparado un nuevo trapicheo de los suyos: colocar "algo" en el maletero del coche de una respetable personalidad. Mejor no preguntar... pero seguro que no es nada bueno. Avanza hasta el clásico punto amarillo en el mapa, que indica la posición del hotel **(02)**. Se encuentra en el centro de la ciudad. Pisa la marca roja en la calle y verás una nueva escena de video. Tendrás que seguir al aparca coches hasta el parking y liquidarlo para suplirle en su puesto de trabajo momentáneamente **(03)**. Utiliza cualquier arma que tengas, incluso los puños y procura que no haya nadie en el garaje para verte. Después pasa por encima del icono de la camiseta y aparecerás vestido para la ocasión. Disfrazado de "Zipi-Zape", regresa al lugar donde están el resto de aparcacoches y espera en la cola a que aparezca el Fiscal. Procura que ninguno de los aparcacoches se monte en ese coche o dará por finalizada la misión. Una vez estés en el interior del coche, vuelve al garaje de CJ **(04)** para que coloquen la mercancía en el maletero. Cuando esté el coche listo, regresa con él al aparcamiento de los aparcacoches procurando que no reciba ningún daño o tendrás que volver al garaje. Apárcalo en la señal roja y acto seguido avanza hasta la señal roja en la calle para que de comienzo una nueva escena de video **(05)**. Al cumplir esta misión, automáticamente tendrás disponible en el ropero de todas tus casas el traje de aparcacoches, imprescindible para desempeñar este tipo de trabajo (de forma totalmente opcional).



01


02

Aparcacoches

Regresa cuando quieras al hotel para sacarte unas "perrillas" extra como aparcacoche, aunque debes venir vestido de casa...


03



04



05

04. CJ 03: Deconstruction

Al entrar de nuevo en el taller de CJ, Kendl llegará hecha una furia **(01)**. Durante la escena de video observa las instrucciones que aparecerán en pantalla. Tendrás que destrozar todos los módulos prefabricados y eliminar al capataz de la obra **(02)**. Lo harás con la ayuda de un Bulldozer. La obra está en el solar detrás del garaje. Los módulos a destruir se encuentran marcados en el mapa como puntos verdes. Nada más subir en la máquina, los obreros se dirigirán hacia ti para pararte los pies como sea **(03)**. Ignórales, o machácales, y dedicate sólo a destruir los puntos verdes. Tendrás que tener cuidado con los barriles rojos que hay junto a algunos prefabricados ya que explotarán a tu paso. Al comienzo, el ataque de los obreros será un poco controlado, pero según vayas destruyendo los objetivos aparecerán obreros con armas dispuestos a molestar un poco más. El Bulldozer es resistente,

Las llamadas de César

Cada cierto tiempo recibirás una llamada al móvil de César avisándote de unos trabajitos opcionales, que no cuentan para conseguir el 100%, pero si te darán algo de dinero. Serán persecuciones en moto a través del campo y se pueden hacer los miércoles y los sábados. En el mapa aparecerán marcados con un punto rojo. Procura llevar un vehículo potente para hacerle polvo y un buen arsenal para dispararle en marcha. Aunque las rechaces, podrás interceptar al mensajero cuando esté de vuelta con el dinero los lunes y los viernes...







01



02

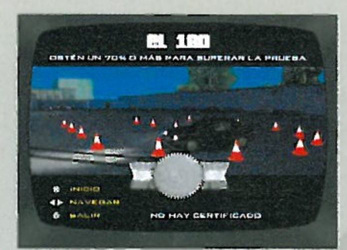

03


04

Autoescuela - Back to School







Tras realizar la tercera misión de CJ podrás acceder a la autoescuela. Aparecerá marcado en el mapa con el icono en forma de S roja. Avanza hasta allí y supera los 12 test para conducir mejor y obtener recompensas.

•El 360. Aprieta ■ y **X** a la vez y presionar ← o → con el stick analógico izquierdo. Tienes que dar una vuelta rápido y sin tirar los pivotes para conseguir el certificado.

•El 180. Tienes que acelerar a fondo y apretar **R1** para hacer un giro alrededor de la hilera de pivotes. Acto seguido aparca en la marca para superar la prueba.

•Derrape y parada. Avanza recto hasta la primera curva (puedes eligir que sea a izquierda o derecha); presiona **R1** para derrapar y haz contravolante para recolocarte.

•Pinchazo y control. Tendrás que controlar el coche cuando reciba los pinchazos en las ruedas. Dirígelo sin giros bruscos hasta el final (marcado por los pivotes).

•Vuelta rápida. Se trata de un circuito en forma de elipse. Tendrás que dar cinco vueltas lo más rápido posible sin salirte del circuito y en menos de 40 segundos.

•Esquiva los conos. Conduce entre los conos sin tocarlos, hasta llegar a un cono al que tendrás que negociar con una vuelta de 180 grados, presionando **R1**. Regresa por donde has venido, y procura no tocar los conos.

•El 90. Esta vez tendrás que aparcar entre los dos coches. Necesitarás paciencia y maña. Intenta colocar el morro de tu coche a la altura de la primera rueda del coche de la derecha y gira a la izquierda para aparcar.

•A dos ruedas. Utiliza la rampa para que el coche quede a dos ruedas y avanza hasta la marca roja. Pega el coche a la pared y acelera a fondo hasta que entres en la rampa; procura que no toque la carrocería con el asfalto o te penalizarán. Acelera a tope y justo cuando saltes la rampa suelta el acelerador y tantea con el stick izquierdo.

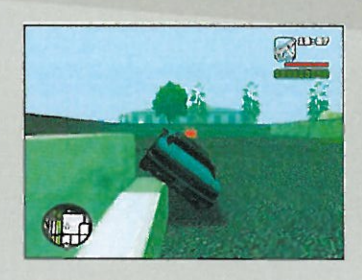
•Gira y sigue. Tendrás que realizar el primer tramo del circuito marcha atrás (pulsa **R2** y **L2** para mirar atrás); al llegar a la curva da un volantazo y acelera con **X** para avanzar el siguiente tramo.

•Técnica de detención. Colócate detrás del coche que hay frente a ti y dale un golpe con el faro derecho en el lado izquierdo de su maletero. Así hará un trompo; procura estar cerca cuando pare... y listo.

•Alley oop. Tendrás que hacer un tirabuzón en el aire con el coche. Acelera a fondo y coge la rampa por uno de los dos laterales; suelta el gas cuando estés en el aire y controla con el stick izquierdo la posición del coche.

•Paseo por la ciudad. Se trata de una prueba de habilidad al volante, tendrás que llegar hasta la zona marcada en el mapa y volver sin que el coche sufra ningún daño... No es difícil, pero requiere varios intentos.

Podrás regresar en cualquier momento para sacar la licencia de oro en todas las pruebas; al terminar los 12 certificados con bronce aumentarás el nivel de conducción y siempre habrá cerca de la entrada un **Super GT**. Si obtienes los 12 certificados de plata tendrás el coche **Bullet**. Por último, si obtienes los 12 certificados de oro conseguirás el coche **Hotknife**.





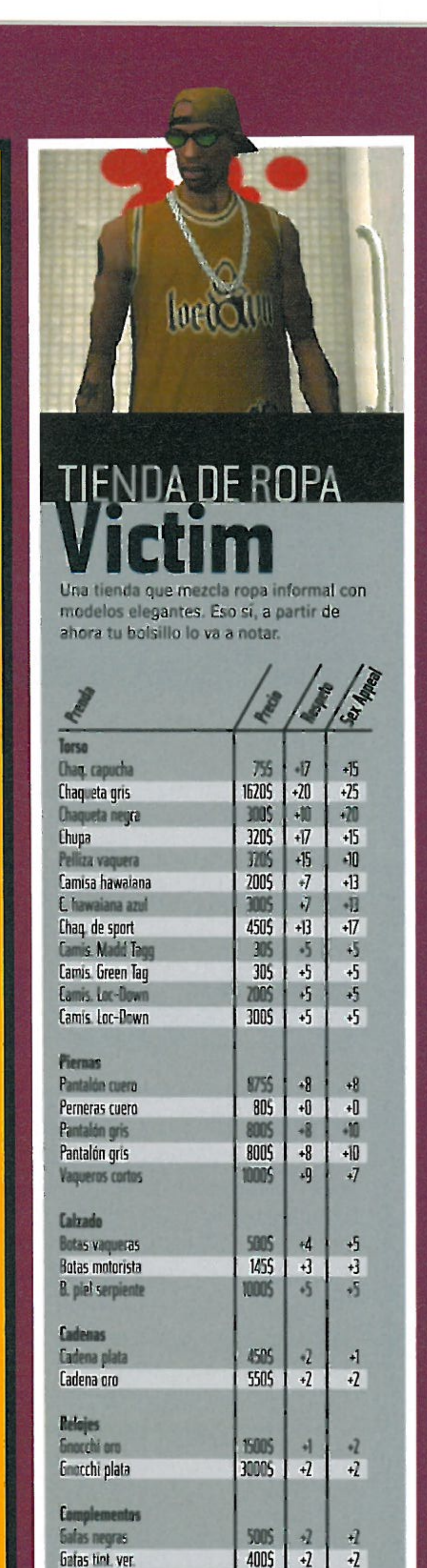


así que no te preocupes por los impactos. Al eliminar todas las casetas **(04)**, verás al capataz en uno de los retretes de obra. Empuja con el bulldozer su WC hasta la zanja que hay más adelante **(05)**, y súbete en la hormigonera y ponla sobre la zona roja **(06)** y prueba superada. Acto seguido, recibirás una nueva llamada telefónica **(07)**.


05


06

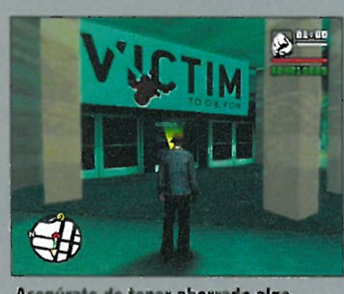

07



TIENDA DE ROPA
Victim

Una tienda que mezcla ropa informal con modelos elegantes. Eso sí, a partir de ahora tu bolsillo lo va a notar.

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Chaq. capucha	75$	+17	+15
Chaqueta gris	1620$	+20	+25
Chaqueta negra	300$	+10	+20
Chupa	320$	+17	+15
Pelliza vaquera	320$	+15	+10
Camisa hawaiana	200$	+7	+13
C. hawaiana azul	300$	+7	+13
Chaq. de sport	450$	+13	+17
Camis. Madd Tagg	30$	+5	+5
Camis. Green Tag	30$	+5	+5
Camis. Loc-Down	200$	+5	+5
Camis. Loc-Down	300$	+5	+5
Piernas			
Pantalón cuero	875$	+8	+8
Perneras cuero	80$	+0	+0
Pantalón gris	800$	+8	+10
Pantalón gris	800$	+8	+10
Vaqueros cortos	1000$	+9	+7
Calzado			
Botas vaqueras	500$	+4	+5
Botas motorista	145$	+3	+3
B. piel serpiente	1000$	+5	+5
Cadenas			
Cadena plata	450$	+2	+1
Cadena oro	550$	+2	+2
Relojes			
Gnocchi oro	1500$	+1	+2
Gnocchi plata	3000$	+2	+2
Complementos			
Gafas negras	500$	+2	+2
Gafas tint. ver.	400$	+2	+2
Gorros			
Boina roja	900$	+1	+3
Boina negra	900$	+1	+3
Gorra negra	40$	+2	+0
Gorra neg. atrás	40$	+2	+0
Gorra neg. lado	40$	+1	+0
Gorra neg. incl.	40$	+1	+0
Gorra neg. levan.	40$	+1	+0

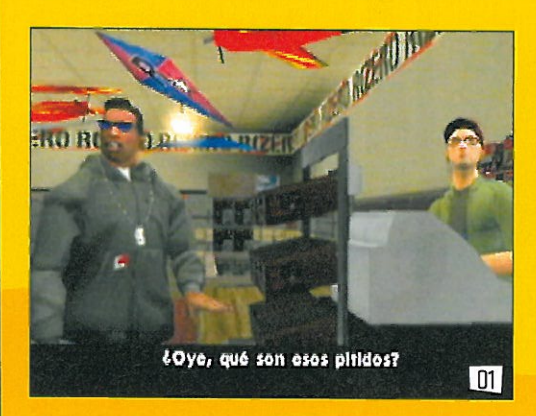


Asegúrate de tener ahorrado algo de dinero antes de entrar a comprar.



05. Zero 01: Air Raid

Rec.: 3000 $



01



02



03

Las misiones de Zero comenzarán cuando compres el local de este personaje tras la misión de CJ "Wear Flowers In Your Hair". Para ello tendrás que tener ahorrados 30000 $ o sino esperar a reunir esa cantidad.Tras comprarlo, al entrar en el local, verás en una escena de video al bueno de Zero un poco preocupado **(01)**. Tendrás que ayudarle con un viejo enemigo... Al recuperar el control de CJ te encontrarás en el tejado del local al lado de una metralleta automática. Parece que han preparado un ataque en toda regla con mini aviones. Lo que tendrás que hacer es abatir a todos los aviones antes de que bombardeen las torres de transmisión del tejado **(02)**. Para ello, no dejes de disparar (presiona **L1** todo el rato) a la vez que controlas los aviones enemigos en el mapa. Si destruyen un transmisor no pasa nada pero si destruyen el segundo tendrás que centrarte para que el tercero no explote. Fija la mira en él y dispara sin cesar a todo lo que se acerque. Puede que te lleve más de un intento, de modo que tendrás que tener un poco de paciencia...

06. Zero 02: Supply Lines

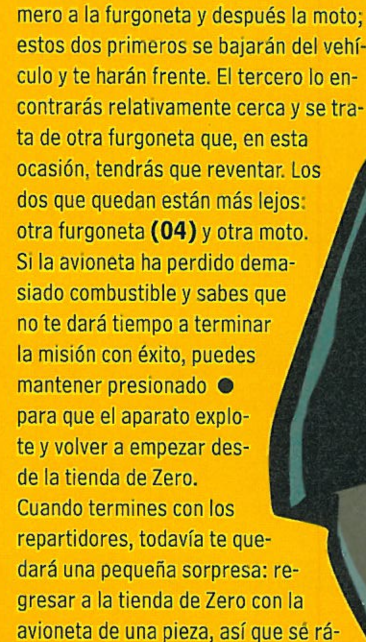
Rec.: 5000 $

Tras ver la "humillación" de Zero **(01)**, tendrás que manejar una avioneta de aeromodelismo para cargarte a 5 repartidores de maquetas de la tienda de Berkley. Aparecen marcadas en el mapa con un punto rojo **(02)** y pueden ir en dos medios de transporte: o bien furgonetas, o bien motos. La mecánica es siempre la misma: dispara al vehículo para que salgan y después remátalos disparando con **L1**. También puedes probar a darles con las hélices de la avioneta, pero en ese caso ten cuidado para que no te disparen y que el avión no explote. También puede darse el caso de que no bajen del vehículo y aceleren. Si es así, tendrás que reventar el vehículo a disparos **(03)**, pero ten cuidado que también dispararán ellos de lo lindo.

No hay tiempo cronometrado para superar esta misión; lo que sí tendrás es una barra que indica el nivel de combustible de la maqueta. Procura acabar con los cinco antes de que se agote esa barra. Para ahorrar tiempo, nada más despegar gira a la izquierda, aproximadamente 90º y te encontrarás una furgoneta y cerca una moto. Despacha primero a la furgoneta y después la moto; estos dos primeros se bajarán del vehículo y te harán frente. El tercero lo encontrarás relativamente cerca y se trata de otra furgoneta que, en esta ocasión, tendrás que reventar. Los dos que quedan están más lejos: otra furgoneta **(04)** y otra moto.

Si la avioneta ha perdido demasiado combustible y sabes que no te dará tiempo a terminar la misión con éxito, puedes mantener presionado ● para que el aparato explote y volver a empezar desde la tienda de Zero.

Cuando termines con los repartidores, todavía te quedará una pequeña sorpresa: regresar a la tienda de Zero con la avioneta de una pieza, así que sé rápido y asegúrate de tener combustible suficiente para la vuelta a casa **(05)**.



donde me encontrarán muerto, destrozado.

01



02

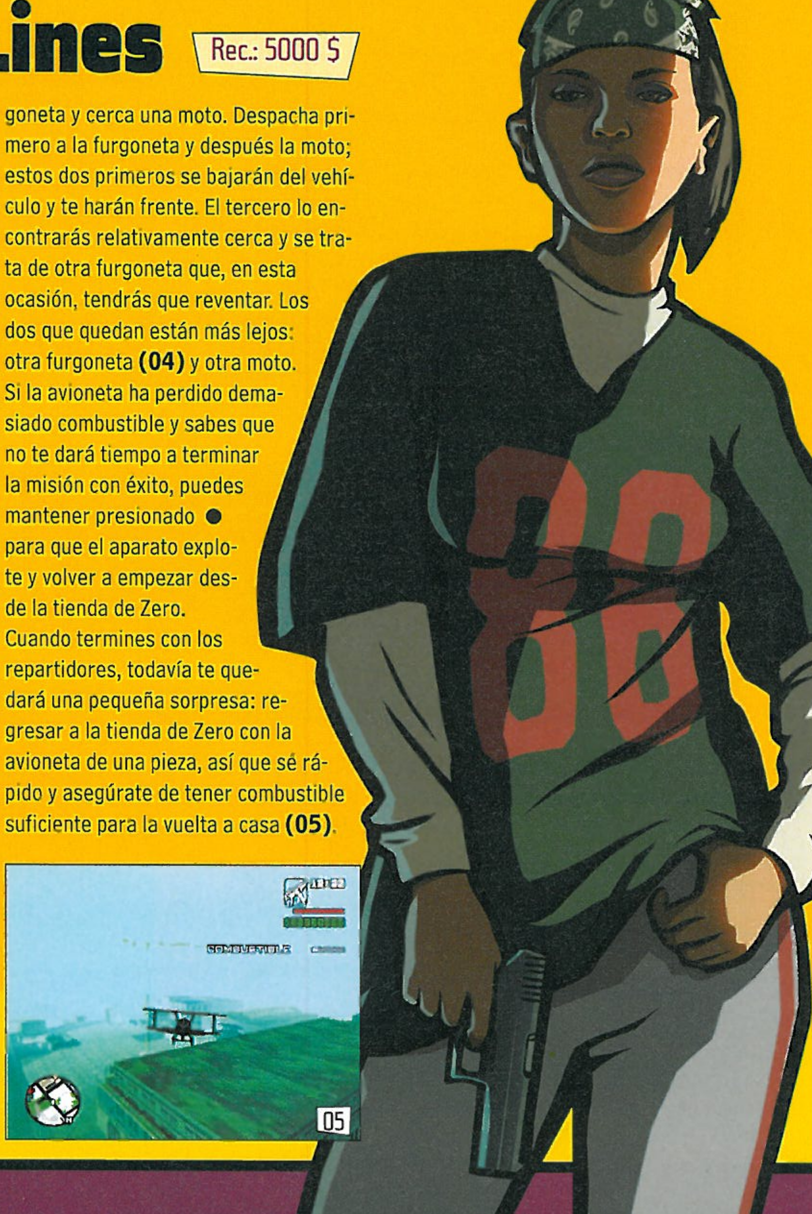


03





04



05

07. Zero 03: New Model Army

Rec.: 7000 $

Parece que Zero va a plantar cara de una vez a Berkley. Pero no te creas que será con las manos, será con cacharros de radiocontrol **(01)**.
Una vez en tierra de nadie tendrás que pilotar una maqueta de helicóptero y Zero manejará un coche. Con ■ bajas y con **X** subes; con **L2** y **R2** giras la cabina a la izquierda y derecha, y con el stick harás que el aparato avance y hacia tras que retroceda pulsando ↑ o ↓. Pulsa ● para activar el imán y conseguir que el helicóptero ayude al coche de Zero a llegar a la base enemiga. Lo que debes hacer es quitar todos los obstáculos **(02)** con el helicóptero para que el coche pueda avanzar. Incluso tendrás que coger planchas metálicas para formar puentes o bombas para destruir a los tanques de Berkley.
Cada unidad tiene "dos vidas" extra; lo que te debe preocupar es el cronómetro. Para que te sea más fácil, procura deshacerte primero de todos los tanques, que para abrirle el camino ya habrá tiempo. Éstos se encuentran marcados en el mapa como un punto rojo. Para lanzar la bomba fíjate en que la sombra del helicóptero esté sobre el objetivo. También puedes intentar destrozar al helicóptero enemigo que está bloqueando el camino, pero es menos importante. Antes de quitar los bidones, avanza hasta la base para recoger planchas metálicas y colócalas por encima de los riachuelos **(03)**. Tendrás que anticiparte siempre a los movimientos del coche, por lo tanto deja los bidones para el final.
Una vez termines, la propiedad será por fin tuya y te aportará una cantidad de dinero, de modo que no te olvides de pasar para recogerlo. El tope que puede acumular la tienda es de 5000 $.

Basta de charla ya, tío, ¿vas a pelear con Berkley o

01



02

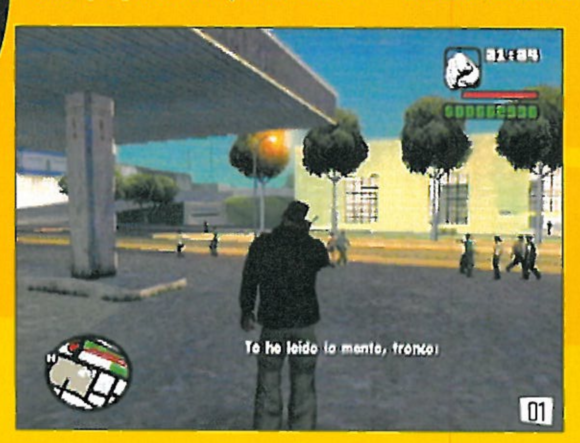


03

08. Tríada 01: Photo Oportunity

Rec.: Respeto +

Estas misiones aparecerán en el garaje de CJ, pero bajo otro símbolo de color rojo; para empezar, pisa la marca roja y recibirás una llamada de César **(01)**. Parece que tendrás que dar un largo paseo hacia el Sur...
Monta en algún coche y llega hasta la marca azul indicada en el mapa. si te quieres ahorrar el camino por carretera, avanza hasta el aeropuerto para poder coger una lancha en uno de los embarcaderos del lateral. Llegarás a la marca azul del mapa mucho más rápido por el agua más rápido que por tierra **(02)**. Desde allí, sube al coche de César y conduce hasta Angel Pine... esta vez no podrás atajar por el agua; aparecerá una señal amarilla en el mapa y te tocará "chupar" unos cuantos kilómetros al volante **(03)**. Aparca en el lugar indicado y sube al tejado; sigue a César hasta la marca roja, donde comenzará realmente la misión (hasta ahora sólo ha sido paseo de un lado a otro de San Andreas).
Tendrás que subir a la azotea de una casa baja y fotografiar desde allí la cara de cuatro individuos, que son quienes manejan los chanchullos de narcotráfico en el estado de San Andreas. Todos vienen en coche, tienes que esperar a que se bajen del vehículo para poder fotografiarles bien la cara. Con **L2** y **R2** controlas el zoom de la cámara y con ● o **L1** sacas la foto. Al terminar de fotografiar a cada uno de los sujetos **(04)**, aleja el zoom de la cámara por completo para ver por dónde viene el siguiente. De todas formas te decimos donde encontrarlos. Los dos primeros aparecen justo en frente de donde está mirando CJ por el objetivo de la cámara, es decir, el parking de un restaurante. Los dos siguientes aparcarán »



01



02



TIENDA DE ROPA
Zip

La calidad y el estilo de sus prendas no es la adecuada para CJ, pero sus precios son de los más baratos.

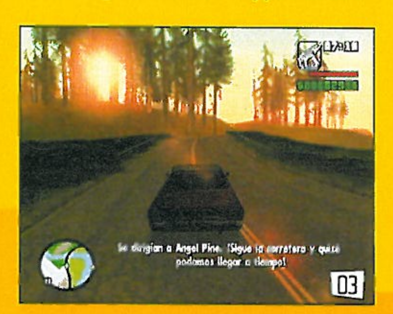
Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Anorak azul	65$	+5	+5
Anorak negro	65$	+5	+5
Camiseta a rayas	10$	+5	+5
Camisa marrón	40$	+5	+10
Camisa azul cel.	40$	+7	+10
Camisa amarilla	40$	+7	+10
Camisa gris	40$	+7	+10
Camisa escocesa	20$	+3	+0
Camis. Zip. cre.	35$	+0	+5
Camis. Zip gris	35$	+0	+5
Chaq. vaquera	90$	+10	+20
Camiseta bolos	70$	+7	+13
Piernas			
Khakis beiges	150$	+10	+7
Khakis oliva	150$	+10	+7
Khakis negros	150$	+8	+8
Khakis azules	150$	+8	+7
Bermudas beiges	80$	+6	+3
Bermudas azules	80$	+6	+3
Calzado			
Botas grises	125$	+5	+5
Botas rojas	135$	+5	+5
Botas marrones	115$	+2	+4
Botas excursión	110$	+4	+2
Cadenas			
Cadena de oro	100$	+2	+1
Collar de oro	350$	+2	+2
Relojes			
Zip azul	100$	+2	+2
Zip oro	220$	+2	+2
Complementos			
Gafas negras	100$	+2	+2
Gafas marrones	150$	+2	+2
Gorros			
Gorro negro	20$	+2	+2
Gorro a cuadros	20$	+2	+2
Gorra	40$	+1	+0
Gorra atrás	40$	+	1 +0
Gorra de lado	40$	+1	+0
Gorra inclinada	40$	+1	+0
Gorra levantada	40$	+1	+0



Si quieres ganar respeto y Sex Appeal, será mejor que acudas a otra tienda.



» en el lateral derecho del restaurante. El primero es Ryder, el segundo es T-Bone y los otros dos no los conoce nadie. Si una vez que te reúnes con César fallas en alguna de las fotos, podrás ahorrarte tener que repetir todo el viaje hasta Angel Pine. Para ello regresa a San Fierro, activa de nuevo la misión, y aprieta en la cruceta a la ➡ en el primer vehículo que montes.





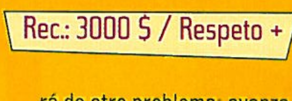
Fotos en San Fierro

A partir de ahora podrás realizar 50 fotos en lugares especiales de San Fierro. Al final de esta guía encontrarás la localización de todas las 50 fotos; no obstante, si no quieres ayuda, te daremos una pista: si te pones a las 12:01 de la noche a mirar la ciudad desde un lugar alto, verás los 50 lugares iluminados...





09. Tríada 02: Jizzy



Al llegar al garaje de CJ, verás a Wu Zi Mu dentro y te dará información sobre los tipos que fotografiaste antes **(01)**. Tras la escena dirígete al club que dirige Jizzy, que está muy cerca del puente que une San Fierro con el Norte, aparece ahora en el mapa la señal de "El Loco Sindicate" como una especie de cabeza azul **(02)**. Tras la escena de video, en la que conocerás a Jizzy, dará comienzo la misión: tendrás que averiguar quien está haciendo daño a sus "amiguitas". En primer lugar acompaña a la chica de Jizzy hasta el hotel en su coche **(03)**. Ten cuidado de no dañar el coche y avanza hasta la señal amarilla.

Al dejar a la "moza" en el hotel, CJ llamará a Jizzy y dará comienzo la segunda parte de la misión: tendrás menos de 2 minutos para localizar a un chulo que está "levantando" a una de las chicas de Jizzy. Acaba con él **(04)** y vuelve al "chulomóvil".

Una nueva llamada de Jizzy te informará que está maltratando a otra de sus chicas. Tras la llamada aparecerá la barra de vida de la chica en la pantalla. Llega hasta ella **(05)** antes de que el contador de vida llegue a cero y deshazte de los que la están "cascando". Es fácil: utiliza armas de fuego (si vas con toda la vida no tendrás problema). Una nueva llamada de Jizzy nos alertará de otro problema: avanza de nuevo hasta el hotel donde dejaste a la primera chica y rescátala de las garras de su "salvador". Tendrás que seguir al predicador y al coche que le escolta y eliminarlos **(06)**. Ponte a su altura, pulsa **L2** o **R2** para mirar a los lados y dispara con **L1**. Cuando te deshagas del guardaespaldas, céntrate en la limusina... pero sin prisas. Una vez liquidado, tendrás un nivel de búsqueda de dos estrellas, así que deja atrás a la "poli".


Jizzy dirige el club Pleasure Domes en la vieja fortaleza bajo el puente.

De profesión... "Chulo"

Al terminar la misión con Jizzy, conserva su coche y podrás utilizarlo para activar un trabajo R3, el de chulo. De él ya hablamos en la guía de Los Santos, pero ahora en San Fierro puedes repetir. Y si lo completas, las chicas no te cobrarán cuando recurras a sus servicios... ¡y de hecho te pagarán ellas a ti!













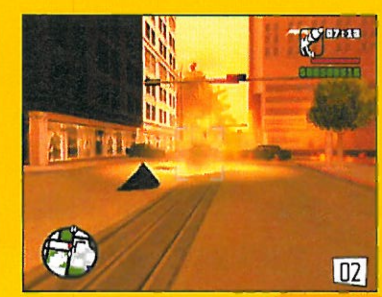


10. Tríada 03: Outrider

Rec.: 3000 $ / Respeto +



01



02

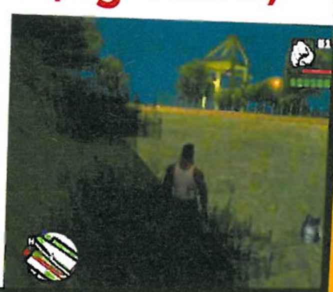


03

Al pisar la señal recibirás una llamada al móvil de Jizzy; parece que sus amigos necesitan ayuda. Dirígete hasta los muelles Easter Basin, cerca del aeropuerto para reunirte con T-Bone **(01)**. Tras la escena de video, avanza con el coche hasta la furgoneta marcada en el mapa como un punto amarillo. Al llegar a la zona y una vez tengas el control del personaje, coge el lanzamisiles y el rifle de precisión. Acto seguido, sube a la moto y adelántate al recorrido de la furgoneta para dejarla el camino libre. Tendrás que destruir los puntos de bloqueo que han formado otras bandas. Para ello, dirígete al primer punto rojo en el mapa. colócate en una posición alejada y utiliza el lanzamisiles contra la barricada de coches **(02)**. Si queda alguien vivo, utiliza el rifle de francotirador, también desde lejos. El primer bloqueo es fácil, vuela desde lejos los coches y punto. En el segundo, aparte de los coches encontrarás francotiradores en los ventanales de los edificios a la izquierda; liquídalos con el rifle francotirador antes de que alcancen la furgoneta **(03)**. En el tercer bloqueo, elimina los coches con el lanzamisiles y después a los francotiradores del edificio de la izquierda con el rifle. Y para el cuarto y último bloqueo, sólo deshazte de los coches que forman la barrera.Por último asegúrate de que el furgón llega a salvo a su destino. Al terminar la misión entrarás en un nivel de búsqueda de tres estrellas, así que busca el Pay & Spray más cercano si vas en coche para reducir el nivel.

Chaleco Gratis (...y van 2)

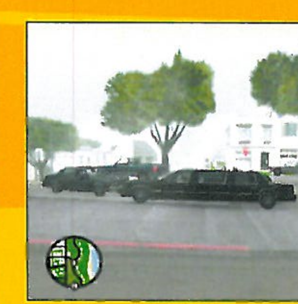
Según sales del garaje de CJ mira hacia la estación de tren de enfrente. Bordea el edificio por la derecha y avanza todo recto. Al cruzar las vías verás una grúa amarilla al fondo: baja por la "cuestecita" que conduce a una zona con unos contenedores y al llegar abajo, a la derecha verás el chaleco.



11. Tríada 04: Ice Cold Killa

Rec.: 12000 $ / Respeto +

Para activar esta misión, avanza hasta el garaje de CJ entre las 20:00 de la tarde y las 6:00 de la mañana. Verás una escena en la que César nos obsequiará con una pistola con silenciador... imagínate para qué. De nuevo con el control del personaje avanza hasta el club del Loco Sindicate y pisa la marca roja en la acera. Utiliza el andamio cerca del puente para poder acceder al local por el tragaluz. Sube hasta que llegues a la zona con las vigas rojas. Cuando estés sobre el edificio salta por encima de la valla de seguridad. Una flecha nos indicará el lugar por el que tenemos que entrar. Cuando estés en el interior del local, avanza sin miedo hasta Jizzy, que está en la planta baja del club **(01)**. No encontrarás ni guardas ni nada que pueda detener tu avance, así que baja rápidamente por los dos tramos de escaleras y acércate al punto amarillo para que salte la escena de video. Tendrás que "limpiar" el local, que ahora está en tu contra, de modo que busca cobertura y deshazte rápidamente de tus oponentes para perseguir a Jizzy hasta la calle. Procura comenzar la misión sin llevar activado el nivel de búsqueda o se te hará muy complicada lo que queda de misión... De nuevo toca persecución **(02)**, de modo que coge un buen coche para darle caza. Ponte a su altura y utiliza **L2** y **R2** para mirar a los lados y disparar con **L1**. También puedes embestirle hasta que el coche explote, aunque también puede bajarse y deberás darle caza con la pistola con silenciador. Una vez eliminado, recoge su teléfono. Si por casualidad se activa el nivel de búsqueda policial, ignóralo y termina la misión con éxito; eso bastará para que desaparezcan todas las estrellas.



01



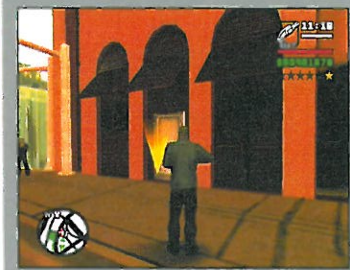
02



TIENDA DE ROPA Didiers Sachs

La mejor y más cara de todas las tiendas de San Andreas, solo disponible al final del juego. Menudos precios...

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Chaqueta lana	5500$	+25	+25
Chaqueta roja	4000$	+23	+25
Chaqueta azul	3000$	+22	+25
Chaq. amarilla	6000$	+25	+25
Chaq. esmoquin	7000$	+20	+25
Chaqueta verde	5500$	+25	+15
Chaq. de sport	1525$	+15	+5
Piernas			
Pantalón rojo	2000$	+9	+10
Pantalón azul	2500$	+9	+10
Pant. amarillo	4000$	+10	+10
Pantalones lana	3000$	+10	+10
Pant. esmoquin	3000$	+9	+10
Pantalón verde	1500$	+10	+6
Calzado			
Zapatos negros	2500$	+5	+5
Zaps. marrones	1100$	+4	+5
Polainas	350$	+5	+5
Cadenas			
Cadena cruz	5000$	+2	+2
Cadena dólar	2000$	+2	+2
Relojes			
Crowex oro	8000$	+3	+3
Crowex plata	5000$	+3	+3
Complementos			
Gafas negras	600$	+1	+2
Visera negra	800$	+2	+2
Gorros			
Sombr. oscuro	300$	+3	+2
Sombr. claro	300$	+3	+2
Bombín negro	500$	+1	+2
Bombín rojo	600$	+2	+2
Bombín azul	600$	+3	+2
Bombín amarillo	600$	+3	+2
Bombín verde	550$	+3	+2
Somb. paja gris	800$	+3	+2
Sombrero paja neg.	700$	+3	+2



Ya verás como se va a quedar tu cuenta después de pasar por caja...

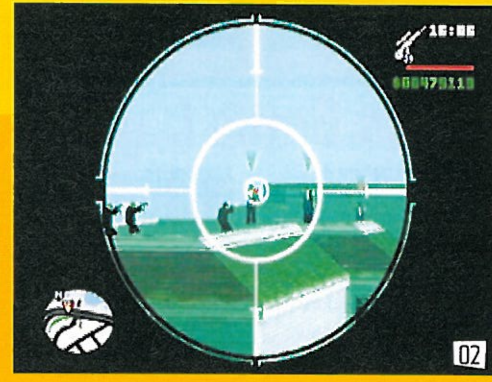


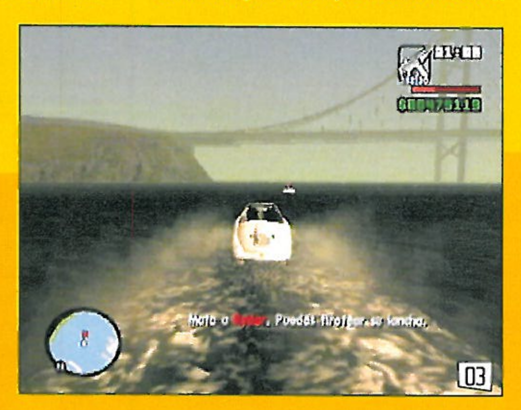
12. Tríada 05: Pier 69

Rec.: 15000 $ / Respeto +

Verás en el mapa que el icono de la Triada ha cambiado de posición, ahora se encuentra en Esplanada North. Avanza hasta allí y reúnete con César **(01)**. Pisa la marca roja en la acera y acto seguido sube por las escaleras que hay detrás del edificio para reunirte con tu "cuñao". Tras la escena de video, tendrás que utilizar el rifle de francotirador para despejar el camino a los hombres de Wu Zi Mu **(02)**.
Una nueva escena nos mostrará la reunión de El Loco Sindicate. Cuando recuperes el control de CJ, salta del tejado y avanza hasta la marca roja en el mapa para deshacerte de T-bone... el problema es que para eliminarle, antes tendrás que deshacerte de alguna "gentuza" más. Avanza por las pasarelas elevadas de madera para despejar el camino fácilmente. Una vez eliminado T-bone, aparecerá una nueva marca roja en el mapa, se trata de Ryder. Salta al agua y roba una lancha **(03)**; dispara con **L1** desde la barcaza hasta que acabes con tu viejo amigo... eso sí, procura estar lejos cuando explote la barca de Ryder o te quedarás sin bote...


01


02


03

13. Tríada 06: Toreno's Last Flight

Rec.: 18000 $ / Respeto +

Avanza hasta el garaje de CJ y pisa la marca roja en la acera; de este modo Wu Zi Mu llamará al móvil para avisarnos de los movimientos de Toreno. Avanza hasta la señal que marca el helipuerto... aunque antes de eso sería buena idea que pasaras a recoger el chaleco gratuito cerca de la estación, ya que habrá bastante acción y no te vendrá nada mal.
Una vez en la zona, elimina a los guardaespaldas que rodean la plataforma del helicóptero; encontrarás a tres por la parte inferior. Sube por la pasarela metálica y verás cómo escapa el helicóptero. Deshazte de las guardaespaldas del piso superior y busca el lanzacohetes que hay en la pista **(01)**. Tendrás que ser rápido para coger la moto que está preparada en la carretera y seguir al helicóptero hasta el final de la autopista. Una vez allí, el helicóptero parará unos instantes y será el mejor momento para abatirlo **(02)**. Si no lo consigues no desesperes, de ahora en adelante cada vez que te pongas a su altura parará unos instantes y abrirá fuego. Selecciona el lanzacohetes y pulsa **R1** para pasar a vista subjetiva y **L1** o ● para disparar.
De cualquier forma, recuerda que el final de la autopista es el mejor lugar para acabar con él, de manera que afina tu puntería para conseguirlo allí.


01


02

Galería de Tiro

Avanza hasta la tienda Ammu-Nation de San Fierro y, aparte del mostrador tendrás acceso a un punto: la galería de tiro. Tendrás que competir contra otros dos individuos utilizando una serie de armas. Practicando en la galería subirás la destreza con las armas rápidamente. Son 4 rondas por arma, y debes acabar el primero.



14. Tríada 07: Yay Ka-Boom-Boom

Rec.: 25000 $ / Respeto +

Esta misión aparecerá disponible cuando termines todas las de Wu Zi Mu. Aparecerá de nuevo el símbolo de la Triada en el garaje de CJ. Avanza hasta allí y observa la escena de video **(01)**; parece que tendrás que hacer volar la fábrica de crack por los aires. Al salir recibirás una llamada de una amigo de Woozie. Avanza hasta el punto amarillo en el mapa para recoger el coche bomba. Acto seguido dirígete hasta el laboratorio y aparca allí el coche (punto amarillo, ya sabes) **(02)**.
Una escena de video nos mostrará a unos cuantos matones. Baja del coche y deshazte de ellos cuando se abran las puertas; una vez esté el camino despejado regresa al coche y avanza hasta la



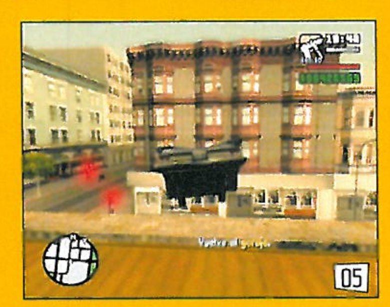
01

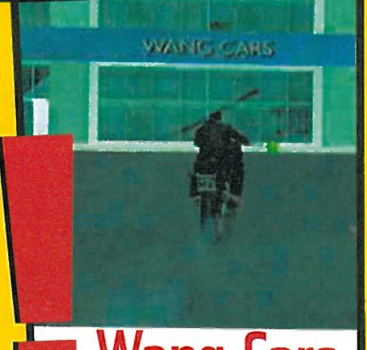

02

marca en el mapa. utiliza la rampa para entrar en el edificio abandonado **(03)** y recorre los pasillos de este para llegar a la zona donde debes aparcar el coche (una marca bien roja); con el círculo acciona la bomba y sal del almacén antes de que explote. No te lies a disparar a todos los que vengan, simplemente corre para que no te pille la onda expansiva.
Una vez haya explotado el coche, avanza por el patio eliminando a todos los enemigos que salgan a tu paso **(04)**. Ten cuidado por que aparecerán algunos por detrás. Cuando llegues a la puerta principal, monta en el coche que han dejado los enemigos de la zona y regresa de nuevo como si entraras en la fábrica. Tendrás que utilizar la rampa que aparece marcada en el mapa para hacer una salida espectacular **(05)**.
Una vez en la calle, regresa al garaje de CJ para que de por terminada la misión y salvar la partida... si lo crees conveniente, claro.
Al hacerlo recibirás una llamada misteriosa de teléfono. Escucha la conversación y dirígete a la nueva señal que aparece en el mapa.


03


04


05



Wang Cars

Al terminar esta misión recibirás una llamada de Jethro; parece que está pensando en robar unos coches y darles una "barniz" legal comprando una sala de exposiciones de vehículos. Una vez que compres este local podrás acceder a las misiones de César, que por supuesto están relacionadas con el robo de los coches. Te adelantamos que la sala cuesta 50000$, así que ahorra antes. Una vez completes todas las misiones de César Vialpando, esta sala de exposiciones comenzará a dar dinero: 8000 $ al día. Además, podrás coger todos los coches robados en esas misiones cuando quieras.

15. Loco Sindicate 01: T-Bone Mendez

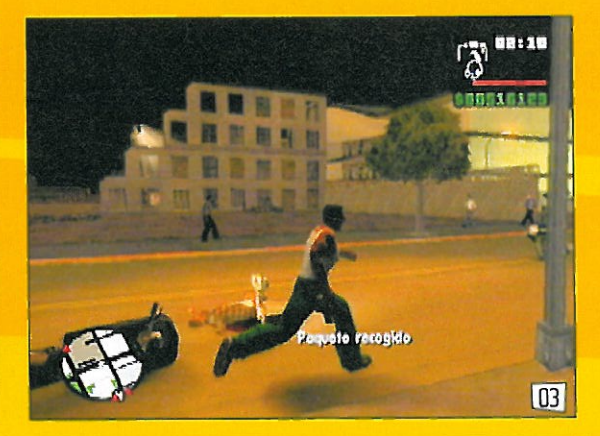
Rec.: 5000 $ / Respeto +

Dirígete a la señal de la cabeza azul en el mapa para que de comienzo la misión. Tras la escena de video, avanza hasta la furgoneta que aparece marcada en azul en el mapa. Al llegar a la zona, observa la escena en la que termina el saqueo de una furgoneta **(01)** y prepárate para perseguir a los ladrones, que aparecerán marcados como puntos rojos en el mapa. Por arte de magia, CJ aparecerá misteriosamente sobre una moto. Dales alcance y dispáralos para recoger los paquetes que han robado de la furgoneta; cuando los tengas a tiro, presiona **L1** para abatirles. Después baja de la moto para recoger el paquete... Y si tienes poca munición, no te preocupes: ponte a rebufo de la moto que persigues, y pulsa **L1** cuando estés cerca para robar el paquete **(02)**. Si lo haces así, sin matarlos, ten cuidado porque lo más seguro es que el piloto te siga durante cierto tiempo.
Da igual el orden que escojas para deshacerte de ellos. Guíate con el mapa para seguir las marcas. Y tranquilo, que no hay límite de tiempo. Cuando tengas todos lo paquetes **(03)** regresa al punto de El Loco Sindicate (señal amarilla en el mapa, ya sabes).


01



02



03



DESAFÍOS RNG-500

Dificultad: 7/10

Aparcada bajo el muelle sin agua cerca del garaje de Importación/Exportación en San Fierro encontrarás esta moto, cerca de una pila de cajas.

El desafío es similar al de BMX que hicimos en Los Santos, solo que bastante más difícil. Esta moto es muy rápida y espectacular, pero cuesta un poco cogerle el "truquillo".
Por si no hiciste el reto anterior te explicamos en qué consiste: en este reto tendrás que alcanzar los checkpoints que se encuentran a bastante altura, para lo cual tendrás que coger bastante velocidad y ayudarte del halfpipe y de las rampas de la zona para alcanzarlos. Tienes que tener muy avanzada tu habilidad con motos para superar este desafío (al menos un 40%, aunque con un 30% también es posible conseguirlo).

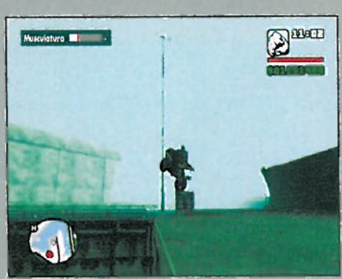
Recompensa: Porcentaje de juego conseguido.



Encontrarás la moto en esta zona del puerto, pegada a una de las paredes.



El reto consiste en pasar por los checkpoints en un margen de tiempo.



Es casi necesario llegar con un % de habilidad con la moto igual al 40%.



16. Loco Sindicate 02: Mike Toreno

Rec.: 7000 $ / Respeto +

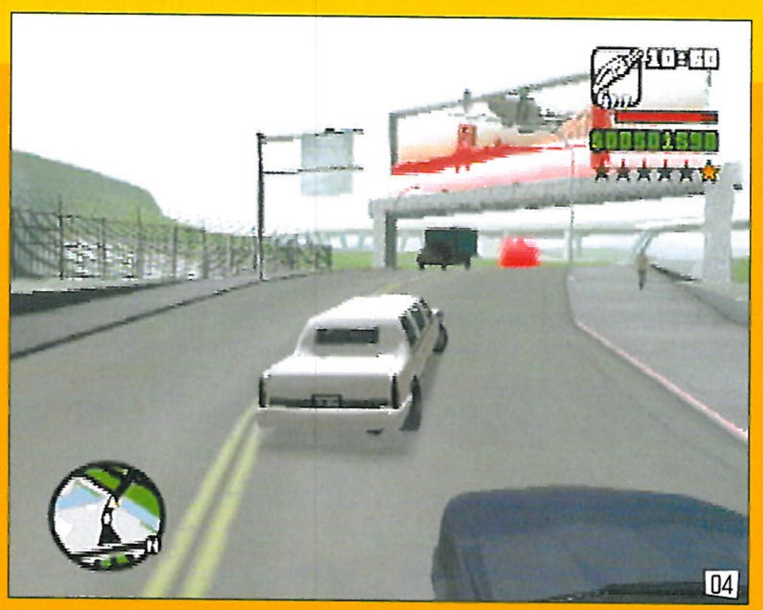
El Loco Sindicate sigue con problemas. Uno de los miembros de este sindicato está dentro de un furgón robado. Tendrás que dar con él antes de que se le acabe la batería y pierdas su pista.
Tras la escena, monta en el vehículo y sigue las pistas que te dan por el móvil... gaviotas **(01)** y maquinaria pesada . ¡eso suena cerca de casa!
Avanza hasta el solar en construcción que hay detrás del garaje de CJ; al llegar a la marca, tendrás que avanzar hasta los muelles que hay enfrente hasta la siguiente señal.
Una vez allí, Mike dirá que se encuentra en otro lugar. Avanza ahora hasta el aeropuerto **(02)** y al llegar a la siguiente señal te darán una nueva pista. Bajo el contador de la batería del móvil, aparecerá una barra que indicará la señal de un transmisor en el furgón donde está Mike. Una vez en el aeropuerto, observa cómo sube la barra a medida que te mueves y acercas a la furgoneta para. No obstante, están en las pistas de aterrizaje... Una vez los tengas a tiro... ya sabes, procura que parezca un accidente. Deshazte primero de las motos y una vez tengas a todos fuera disparando, haz varias pasadas con el coche hasta que no quede ni uno.
Tras la escena de video, dispara la furgoneta hasta que explote **(03)** y monta en el coche más cercano para sacar a Mike del aeropuerto antes de que llegue la policía. Para ello, deshaz el camino andado, y busca la salida del aeropuerto **(04)** y conduce hasta allí.
Después dirígete a un Pay & Spray; encontrarás uno muy cerca del garaje de CJ, si sigues por la autopista de San Fierro. Con el nivel de búsqueda a cero, lleva a Mike hasta la guarida de Jizzy para que de por terminada la misión.
Al final de esta misión tendrás acceso a la tercera misión de la Triada. Para ello tendrás que conducir de nuevo hasta el garage de CJ.


01



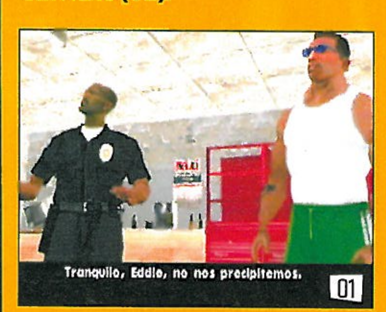
02


03


04

17. Tenpenny 01: Snail Trail

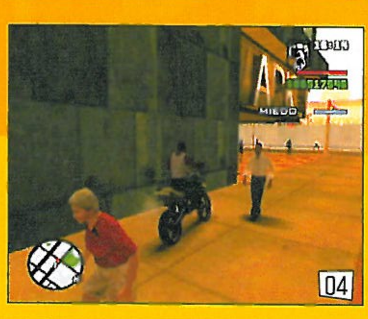
Al terminar la tercera misión de la triada, aparecerá en el garage de CJ la marca de Tenpenny. Parece que no nos van a dejar tranquilos tampoco en San Fierro **(01)**.
En esta ocasión sus trapicheos te obligarán a silenciar a un joven reportero y a su confidente... ¿cómo? Pues quitándolos de en medio. Avanza hasta el rifle de francotirador que hay en la zona en construcción; lo encontrarás en el interior de una tubería **(02)**.
Con el rifle en tu poder, avanza hasta la estación y coge la moto que hay apoyada en la pared. Sigue al tren que no te ha dado tiempo a coger por las vías hasta Los Santos **(03)**. Al llegar a la estación, espera a que el reportero salga del vagón y síguelo hasta su cita. Si sospecha que le persiguen fracasará la misión, de modo que vigila la barra de Miedo que ha aparecido en la pantalla; cualquier cosa que suponga sirenas llamará su atención, de modo que procura no liarla de ahora en adelante.
Puedes esperarlo fuera de la estación montado en la moto **(04)**, un poco alejado para que no te descubra. Cuando salga cogerá un taxi, y tendrás que seguirlo sin levantar sospechas **(05)**.
Mantén una distancia pruudencial para que no suba la barra de miedo.
Cuando el periodista baje del taxi, mantén la distancia para que no te descubra y utiliza el rifle de francotirador para deshacerte del reportero y de su soplón **(06)**. Fin de la misión.
Nota: si tienes dinero, aprovecha tu estancia en Los Santos para comprar ropa, propiedades...



01


02


03



04



05


06

18. Wu Zi Mu 01: Mountain Cloud Boys

Rec.: 5000 $ / Respeto +

Avanza hasta la marca W en el mapa para dar comienzo con las misiones de Woozie.
Tras la escena de presentación **(01)**, roba un vehículo y lleva a Woozi a la reunión. Cualquier vehículo vale, incluso una moto **(02)**. Al llegar al lugar sigue de cerca de nuestro amigo y observa la dramática escena.
Tendrás que proteger a Wu Zi Mu de todos los vietnamitas que lleguen al lugar. Es sencillo, sólo dispara a los puntos rojos **(03)**. Procura que nuestro invidente amigo no sufra demasiado daño; para ello vigila la barra de vida que habrá aparecido en la pantalla. No avances a lo loco, ves poco a poco para sacarlo del callejón y llegar al coche. Para que vayas sobre aviso te facilitamos la estrategia del enemigo. Tras la escena aparecerá un coche con cuatro vietnamitas. Cuando lo hayas despachado aparecerán dos motos con otros dos enemigos que abatir. Acaba con ellos y sigue avanzando hasta la zona de los puestos; allí encontrarás varios tanto en las alturas como encondidos entre los puestos. Una vez te hayas deshecho de todos ellos, CJ y Wu montarán automáticamente en un coche y dará comienzo una persecución en la que tendrás que acabar con dos coches. Woozie se "encargará" de disparar **(04)**, pero como no es ninguna garantía encárgate tú de disparar también por las ventanillas del coche (**L2-R2** y **L1**). Procura no estar cerca cuando exploten los coches; por último lleva a Woozie de vuelta a su casa para que de por concluída la misión.









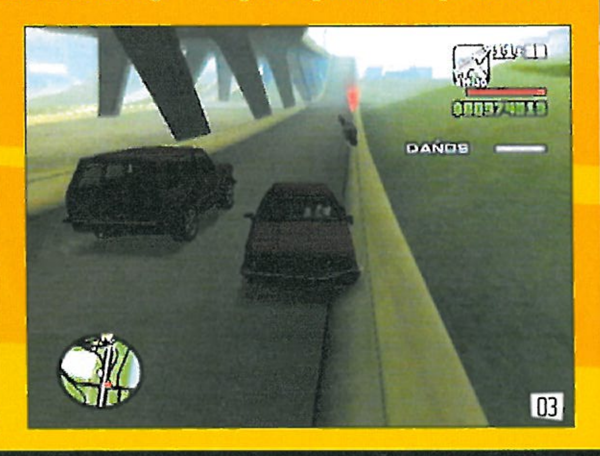
19. Wu Zi Mu 02: Ran Fa Li

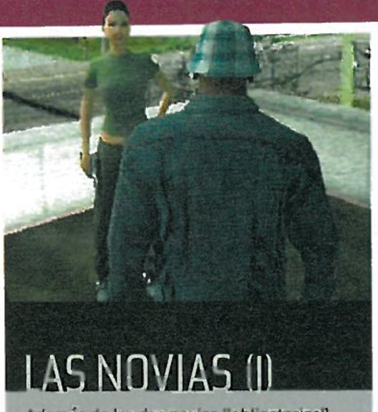
Rec.: 6000 $ / Respeto +

En la segunda misión conocerás a un personaje bastante charlatán. Tras la escena de video te tocará ir hasta el aeropuerto en busca de un paquetito. Ya sabes, coge un coche **(01)**, moto o similar y avanza hasta la señal amarilla en el mapa. al pisar la marca te ordenarán que cojas el coche **(02)** del interior del parking (marca azul). Antes de sair y avanzar con el coche, es preferible que te bajes de éste y elimines a los tíos antes de que el coche sufra demasiados daños y reviente. También puedes callejear por las salas del aparcamiento hasta la salida. Una vez fuera te encontrarás también con algunos obstáculos: coches bloqueando el camino, motoristas y peatones, todos dispuestos a que no lleves el coche. Vigila la barra de daños del coche y los puntos rojos que aparezcan en el mapa; estos indican que hay enemigos cerca. Si callejeas encontrarás más enemigos que saldrán al paso **(03)**, pero si al salir del aeropuerto, coges el primer desvío a la derecha y avanzas todo recto por la carretera principal que bordea el mar, no tendrás ningún problema para llegar al lugar indicado... y a otra cosa.









LAS NOVIAS (I)

Además de las dos novias "obligatorias" que te encuentras las misiones del juego (Denise Robinson en Los Santos y Millie Perkins en la misión en Las Venturas), en San Andreas nos esperan cuatro bellezas más, aunque éstas son opcionales:

Michelle Cannes

Localización: Como buena mecánica, la encontrarás dentro de la Autoescuela de San Fierro, cerca de la zona donde está el dispensador de agua. La primera vez que la veas habla con ella, ya que luego puede que te resulte muy difícil volver a verla...

Está disponible de: 00:01 a 12:00

Requerimientos: Le gustan los hombres gorditos, aunque sin pasarse. Si quieres ligártela tampoco descuides tu "sex-appeal".

Si la tratas bien te dará: las llaves de su Monster Truck y el traje de piloto.

Helena Wankstein

Localización: Esta fanática de las armas se encuentra en el pueblo de Blueberry, en Red County, en el tejadillo de la tienda de armas de Ammu-Nation, probando su puntería con su pistola.

Está disponible de: 8:00 a 12:00 y de 14:00 a 2:00

Requerimientos: Le gustan los hombres "normalitos", más o menos como empezaste el juego (sin nada de gordura) y con un 20% de musculatura.

Si la tratas bien te dará: las llaves de su coche y un bonito traje "campestre", una especie de peto vaquero como el que llevan los lugareños.



Cada una de las novias te "pedirá" unos requisitos distintos.



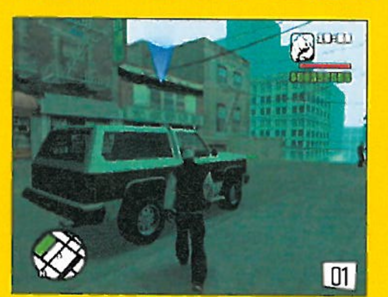
20. Wu Zi Mu 03: Lure

Rec.: 8000 $ / Respeto +

En la escena de vídeo descubriremos que los vietnamitas están intentando eliminar a Woozie. Para despistar a estos sujetos tendrás que tenderles una trampa, un señuelo. Cuando recuperes el control sobre CJ sube al coche **(01)** y avanza hasta Angel Pine; toma la autopista de San Fierro para ir más rápido y avanza hasta el punto amarillo en el mapa.Desde allí, toca el primer punto rojo y aparecerán dos motos: prepárate para una nueva carrera por el campo. Tendrás que atravesar todos los puntos de control **(02)** que aparecen marcados en rojo en el mapa y conseguir que el coche sufra el menor daño posible.

Procura que las motos no permanezcan demasiado tiempo cerca del coche para que no vean el interior. Para ello, puedes hacer que se estrellen contra los árboles para ralentizar su marcha.

No hace falta ni atajar **(03)** campo a través ni disparar a los motoristas; así no sufrirá daños innecesarios el coche; esta misión no será nada complicada, de modo que relajate un poco. Al llegar al último punto de control una escena de video dará por concluída la misión.







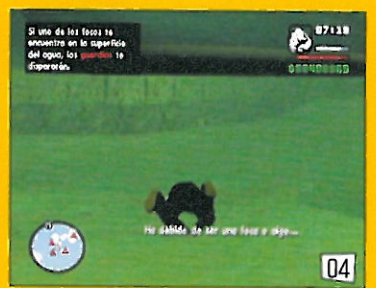
21. Wu Zi Mu 04: Anphibious Assault

Rec.: 11000 $ / Respeto +









Sólo podrás acceder a esta misión entre las 20:00 de la tarde y las 6:00 de la madrugada.

Antes de dedicarte a completar esta misión te recomendamos que aumentes un poco la capacidad pulmonar de CJ. Para ello, avanza hasta cualquier playa o zona con agua y haz unos cuantos largos buceando (con tres o cuatro mejoras pulmonares bastará y no te llevará más de media hora).

Cuando estés listo, avanza hasta la señal de Wozzie (W en el mapa) y observa la escena de video **(01)**. Tendrás que dirigirte hacia los muelles (punto amarillo en el mapa), al noreste de San Fierro. Pisa la marca roja en la acera para que de comienzo la misión: en esta ocasión tocará nadar atravesando los puntos de control. Encontrarás algunos en la superficie y otros bajo el agua **(02)**, por esta razón tu capacidad pulmonar deberá estar un poco mejorada o no aguantarás lo suficiente.

Una vez estés en mar abierto encontrarás a unos cuantos botes patrulla vigilando **(03)**; se encuentran marcados en el mapa como puntos rojos, así que procura no acercarte mucho a ellos o serás descubierto. Si a pesar de todo te descubren, no te preocupes, sumérgete en el agua. bucea un poco para alejarte y espera a que dejen de vigilar la zona en la que te encontrabas. Si nadas haciendo mucho ruido o te quedas mucho tiempo en la superficie tendrás más posibilidades para ser descubierto. Sólo te detectarán si te mueves, de modo que bucea hasta quedarte apenas sin aire y saca la cabeza sólo cuando sea necesario. Volviendo al objetivo, para entrar en el barco lo ideal es que cuando llegues a la zona, pases por debajo de él **(04)** hasta ver una plataforma por la que poder subir; una vez en cubierta recoge el cuchillo (si ya tienes arma blanca sustitúyelo pulsando **L1**) y avanza con sigilo para no ser descubierto por los vietnamitas. Procura pillarlos por la espalda para deshacerte de ellos con el cuchillo sin dejar que den la voz de alarma **(05)**. El primer enemigo estará siempre sólo; fíjate en su orientación y acaba con él cuando esté de espaldas. Para el siguiente ten cuidado por que a su lado habrá uno que dará paseos por cubierta; puedes elegir el orden para eliminarlos (da igual que lo hagas cerca del compañero por que no se dará cuenta. El último se encontrará cerca del punto amarillo en el mapa, y será más difícil de eliminar. Sube por la escalerilla de la derecha y avanza con sigilo para que no te descubra otro vietnamita que está por la zona. Una vez te hayas deshecho de los dos dentro de la cabina de control te esperará otro, así que ya sabes lo que tienes que hacer por él.

Con el camino libre, baja hasta la sala de máquinas y coloca el micro **(06)**. Deshazte del punto rojo que queda en el piso inferior si quieres dejar el barco limpio **(07)**, aunque no es necesario, y regresa a los muelles.

En el camino de vuelta tendrás que volver a esquivar a los botes de los vietnamitas; símplemente repite el proceso anterior **(08)** es decir, bucear todo lo que puedas, para superar la misión.









22. Wu Zi Mu 05: The Da Nang Thang

Rec.: 15000 $ / Respeto +

Tras la escena de video te tocará sobrevolar el barco de los Da Nang; cuando tengas el control, aparecerá automáticamente en un helicóptero, con la mirilla del arma a punto. Realiza unos cuantos disparos **(01)** hasta que tu aparato caiga el agua (es inevitable). Después nada hasta la marca roja cerca del barco.

Descubrirás que nuestro amigo CJ ha perdido todas las armas excepto el cuchillo (¡qué casualidad!). Procede a avanzar por cubierta tal y como lo hiciste en la anterior misión; es decir, intentando pillarles desprevenidos y por la espalda para que no den la voz de alarma y movilicen a otros enemigos **(02)**. Podrás recuperar las armas según vayas eliminando a los matones. En esta ocasión, no aparecerán marcados en el mapa como puntos rojos, de modo que no avances sin haber comprobado la ubicación de los enemigos. Tendrás que avanzar por los contenedores; dependiendo de la habilidad de CJ con las armas podrás eliminarles desde más lejos o no. Es decir, necesitarás ametralladoras para deshacerte de los soldados que están sobre contenedores más alejados **(03)**; reserva la recortada para los que estén más cerca. Utiliza lo que aprendiste en otra misión similar: el paso lateral (pulsando **R1**) para poder disparar mientras te escondes. También puedes recoger algunos corazones entre los contenedores para recuperar la energía perdida.

Al utilizar las armas de fuego y no el sigilo, avanzarán más y más vietnamitas en tu busca, de modo que mantente alerta para lo que se te venga encima. Avanza hasta la marca amarilla en el mapa, moviéndote entre los contenedores y pisa sobre la señal roja en la bodega. De este modo saltará una escena de video. Antes de avanzar por la bodega, salta sobre el contenedor que hay a la derecha, para encontrar un chaleco antibalas y más munición **(04)**, aunque tendrás que eliminar a dos enemigos. El nuevo objetivo en esta ocasión será eliminar al guardia que custodia a los refugiados (aparece en le mapa como un punto rojo) aunque verás más enemigos. Cuando oigas voces, retrocede para poder atacarlos mejor; sólo hablan cuando ya se dirigen a por ti. Otra posibilidad para deshacerte del guardia es subirte sobre los contenedores y matarle desde lejos **(05)**. Una vez te hayas deshecho de él, avanza hasta la nueva señal y dispara sobre el candado para liberar a los prisioneros. Por último tendrás que salir de la bodega e ir al puente y eliminar a todos los que se encuentren en la zona. Al llegar, verás que en una de las puertas del puente de mando hay un enemigo. Elimínalo desde lejos y entra por la puerta que custodiaba. Una vez dentro encontrarás a otros dos enemigos más en las escaleras. Utiliza de nuevo el paso lateral para eliminarlos más fácilmente. Una vez subas del todo te enfrentarás a Cabeza de Serpiente (un viejo con katana); te lanzará una katana para igualar el combate. Utilízala si quieres para deshacerte de él, o si lo prefieres utiliza tus golpes de karate... este "vejestorio" no será muy complicado de derrotar la verdad **(06)**. Acto seguido reúnete con los refugiados en la cubierta del barco **(07)** (están marcados en el mapa con un punto azul) para que de por terminada la misión... ahora aparecerá de nuevo disponible el símbolo de la Triada.


01


02

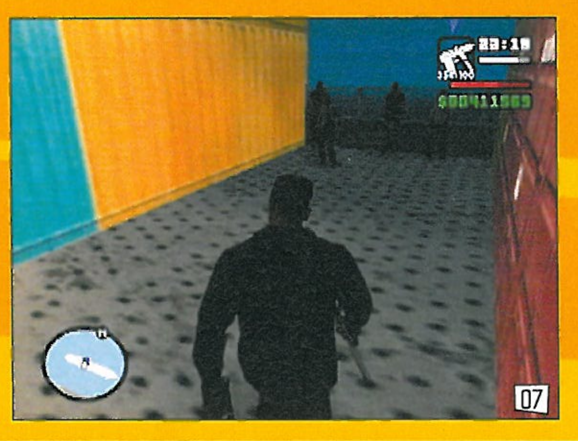

03


04


05



06


07



TALLER DE TUNING

Wheel Arch Angels

En este garaje, situado en Ocean Flats, sólo se modifican los coches que puedes convertir en Street Racers, es decir, los modelos Jester, Fash, Uranus, Stratum, Sultan y Elegy. Para conseguir estos modelos con facilidad, compra el concesionario Wang Cars en San Fierro (está en el barrio de Doherty, muy cerca del otro taller de la ciudad, el Transfender). Acaba las misiones de César Vialpando, que consisten en robar estos coches, y desde ese momento podrás encontrar siempre los vehículos en el concesionario.

Modificación	Precio
Capas de pintura	
Capa de pintura 1:	500$
Capa de pintura 2:	500$
Capa de pintura 3:	500$
Colores	
Color 1:	150$
Tubos de escape:	
Tubo de escape Alien:	de 710 a 850$
Tubo de escape X-Flow:	de 510 a 750$
Parachoque frontal:	
Guardabarros fr. Alien:	de 930 a 1090$
Guardabarros fr. X-Flow:	de 840 a 950$
Parachoques trasero:	
Guardabarros tras. Alien:	de 950 a 1200$
Guardabarros tras. X-Flow:	de 510 a 950$
Techo	
Ventanilla techo Alien:	de 150 a 250$
Ventanilla techo X-Flow:	100 a 200$
Alerones	
Alerón Alien:	550 a 810$
Alerón X-Flaw:	450 a 620$
Embellecedores:	
Embellecedor Alien:	450 a 670$
Embellecedor X-Flaw:	350 a 530$
Ruedas	
Cutter:	1030$
Rimshine:	980$
Mega:	1030$
Grove:	1230$
Switch:	900$
Shadow:	1100$
Classic:	1620$
Dollar:	1560$
Import:	820$
Atomic:	770$
Estéreo de coches	
Altavoz de graves:	100$
Suspensión Hadraulica	
Supensión Hidraulica:	1500$
Nitro	
Nitro x2:	200$
Nitro x5:	500$
Nitro x10:	1000$

23. César 01: Zeroing In

Rec.: 5000 $ / Respeto +

Tras comprar Wang Cars y ver la escena de vídeo, monta en el vehículo y sigue el rastro del coche. Es similar a una carrera con puntos de control. Lo que tienes que intentar es no perder el rastro del coche, que irá actualizando su posición según lleguemos a los puntos anteriores. En cuanto te acerques a una de las señales **(01)**, aparecerá una nueva señal en otro lugar. Al atravesar unos cuantos puntos de control, aparecerá el coche que tienes que conseguir. Golpéalo en la parte trasera para que de un giro de 180 º y el inquilino abandone el coche. Monta en él **(02)** y conduce hasta el garaje. Posteriormente, todos los coches que robes aparecerán en la sala Wangcars; además aparecerá un nuevo taller de modificaciones en Ocean Flats, al sudoeste de la ciudad de San Fierro.


01


02

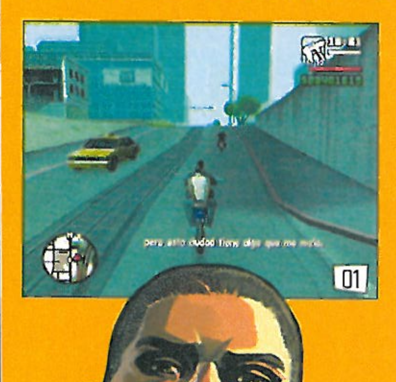


Tuneando

Los coches que aparezcan en Wang Cars podrás tunearlos en un nuevo taller, que está en Ocean Flats. Te será muy útil para las carreras ilegales...

24. César 02: Test Drive

Rec.: 5000 $ / Respeto +


01



02


03


04

Para conseguir dos coches de un plumazo, contarás con la ayuda de César **(01)**. Avanza hasta la marca amarilla en el mapa para llegar al concesionario **(02)**. Al pisar la marca roja, una escena de video nos mostrará las artimañas de César. Tendrás que llevar los coches hasta el garaje. Procura mantenerte lo más cerca posible de tu "cuñao" y síguele; ojo por que callejea mucho, así que ves "despacito". Una vez pierdas de vista a la policía, el recorrido será tranquilo. Puedes utilizar Nitro presionando **X** y ● a la vez **(03)**. Ten cuidado al final del trayecto **(04)**, en la zona de las obras, porque tendrás que dar algún que otro volantazo y saltar un contenedor con una rampa.

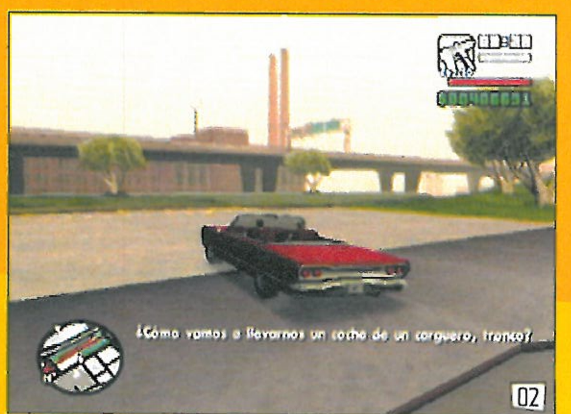
25. César 03: Customs Fast Track



El nuevo coche a robar está a punto de salir de la ciudad, y debes darte prisa **(01)**. Monta en el coche con César y conduce hasta los Muelles, que están cerca **(02)**. El coche en cuestión está cargado en un barco, en el interior de un contenedor y te va a tocar descargarlo. Para ello tendrás que manejar una grúa. Pisa la marca roja al pie de la grúa amarilla y pulsa ▲ para subir. Pero antes de eso, puedes conseguir un lanzallamas gratis si subes al barco y te diriges a la derecha de los contenedores. La grúa funciona así: con el stick izquierdo gira el cuerpo de la grúa pulsando ← y →; pulsando ↑ y ↓ te desplazas por

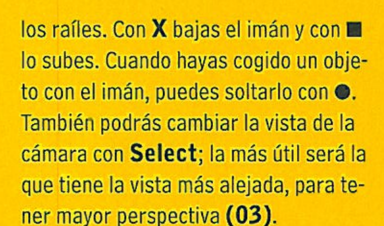


01



02





los raíles. Con **X** bajas el imán y con ■ lo subes. Cuando hayas cogido un objeto con el imán, puedes soltarlo con ●. También podrás cambiar la vista de la cámara con **Select**; la más útil será la que tiene la vista más alejada, para tener mayor perspectiva **(03)**.
En total hay tres contenedores y debes bajarlos del barco, en la zona roja del suelo (para soltarlos bien, fíjate en la sombra).Y cuidado con soltarlos desde muy alto, o el contenedor explotará.
El contenido de los contenedores es aleatorio **(04)**, de modo que el coche correcto puede salir cuando menos te lo esperas... Paciencia.
Justo cuando lo cojas, aparecerán unos matones de otra banda en busca del mismo coche. Todavía en la grúa utiliza las distintas vistas para poder "aplastar" a los enemigos. Puedes intentar darles con el imán o utilizar un coche para dejarlo caer sobre ellos.
Si no se de te da bien la grúa, puedes bajar y hacerlo "manualmente". Vendrán dos coches con tres enemigos cada uno **(05)**. Después te encontrarás con alguno más a pie. Cuando des buena cuenta de ellos, monta en el coche robado y llévalo hasta el taller de CJ **(06)**. Según el estado en el que dejemos el coche, es decir, según abolladuras que sufra, en la recompensa por la misión será mayor o menor. Cuanto menos dañado quede el coche más dinero recibirás. El tope son 10000$.

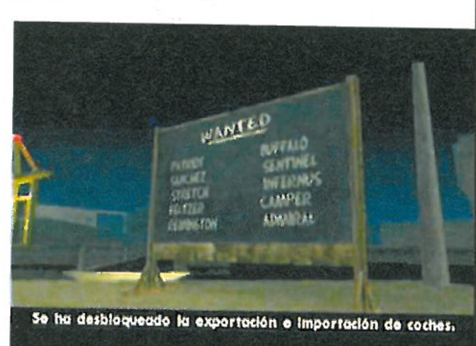

¡Éste no es, CJ!





Garaje Importación Exportación

Al terminar la misión quedará desbloqueado el Garaje de Importación y Exportación de coches del puerto de San Fierro. Como en anteriores *GTA*, este minijuego consiste en "robar" y subir con la grúa al barco carguero el listado completo de coches que aparece en la pizarra del muelle. Hay tres listas de diez coches cada una, y cuando completas una aparece la siguiente. Según vayas exportando coches, además de recibir una cantidad por cada uno, también podrás importar coches raros, como un Bigfoot, previo pago de su precio, por supuesto.

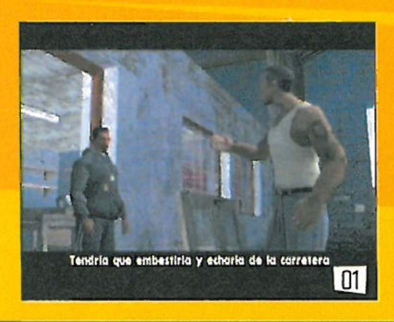


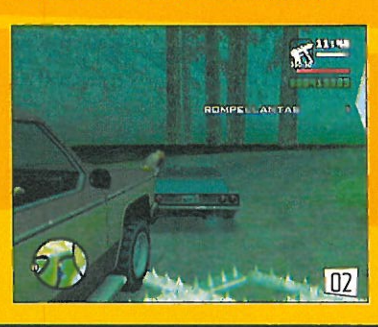
Se ha desbloqueado la exportación e importación de coches.

26. César 04: Puncture Wounds

Rec.: 5000 $

Tras la escena de vídeo **(01)**, sube al coche modificado y persigue el coche que quiere César. Tendrás que utilizar los rompellantas para hacer que pare el coche y poder cogerlo; estos artilugios son los cepos que suelta la policías para hacer parar los coches en una persecución. Dirígete hacia el punto rojo en el mapa y colócate por delante del coche. Presiona ● para soltar los rompellantas **(02)** y reza todo lo que sepas para que se le pinchen los neumáticos. Eso sí, cuando hayas lanzado uno de estos aparatos, procura no echar marcha atrás con el coche...
Otra cosita. Tendrás que hacer esto antes de que aparque el coche en su garaje. Una vez lo hayas conseguido, CJ cambiará las ruedas **(03)** y podrás conducir el vehículo fácilmente hasta el taller. Una vez completes la misión la sala de exposiciones Wang Cars comenzará a dar dinero y tendrás siempre a tu disposición los coches que has conseguido en las misiones de César Vialpando.


Tendría que embestirlo y echarlo de la carretera




¡Eh, ojo con esa disolución para porches, CJ! ¡Es porquería peligrosa!



Garaje Exportación

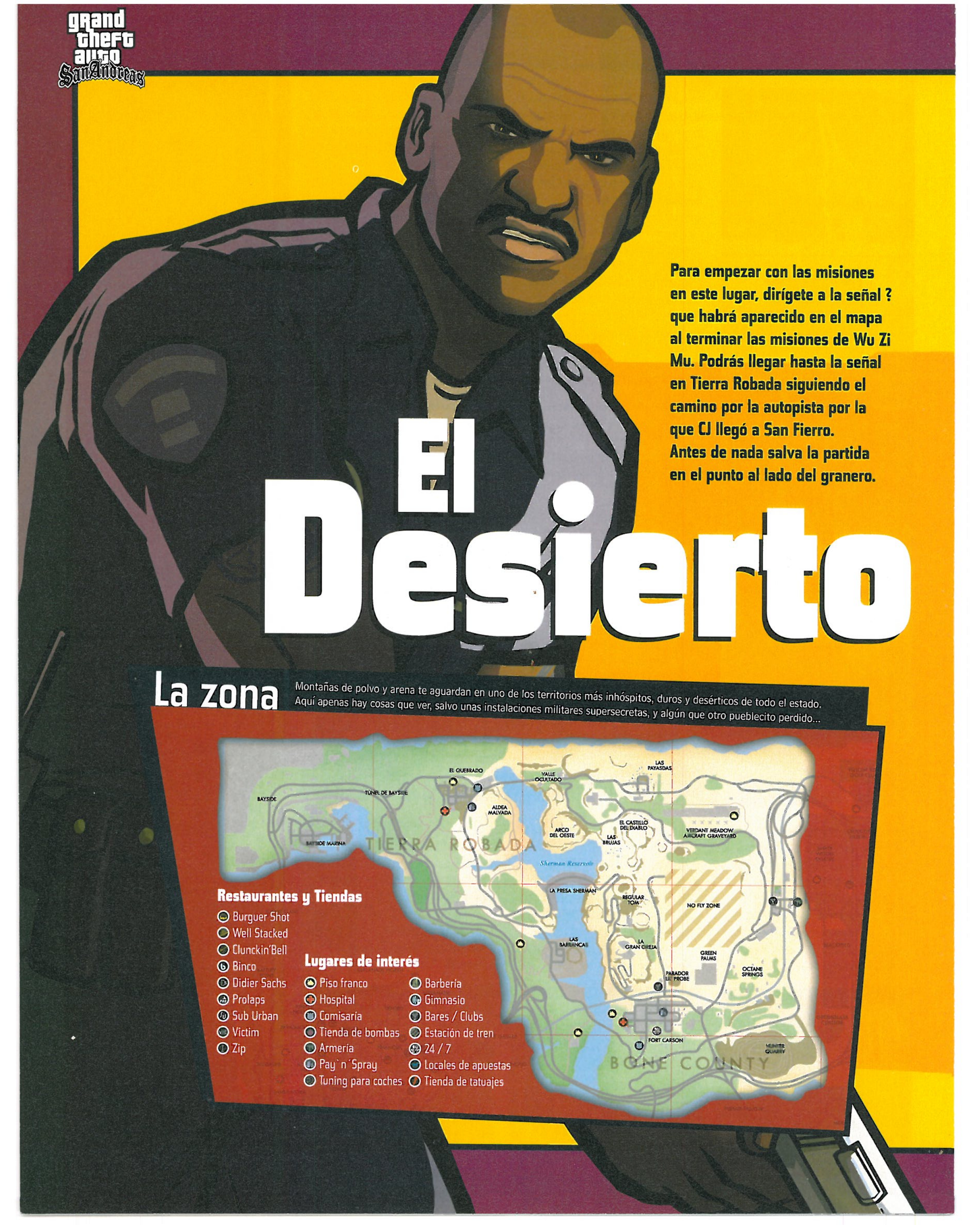
Tras superar la misión Customs Fast Track, accederás al garaje de importación y exportación de coches en el puerto Easter Basin. En una pizarra verás la lista de los coches que debes llevar al muelle y subir al barco con la grúa.

Modificación	Recompensa	Localización
Primera lista:		
Patriot:	40.000$	en Easter Bay Chemicals
Sánchez:	10.000$	San Fierro, Downtown Flint Country, gasolinera
Stretch:	40.000$	común
Feltzer:	35.000$	común
Remington:	30.000$	aparcado en Union Station
Buffalo:	35.000$	común
Sentinel:	35.000$	común
Infernus:	95.000$	común
Camper:	26.000$	en lo alto del monte Chiliad
Admiral:	83.949$	aparcado en Richman y al norte de Verdant Bluffs
Segunda lista:		
Slamvan:	19.000$	las Venturas, en el Strip. Unity Station, cerca Striptease
Blista Compact:	35.000$	común
Stafford:	35.000$	parque circular de King´s
Sabre:	9.000$	común
FCR-900:	0.000$	San Fierro, o con las medallas de plata en la escuela de motos
Cheetah:	105.000$	en Prickle Pine
Rancher:	40.000$	común
Stallion:	19.000$	común
Tanker:	35.000$	suele recorrer las carreteras del desierto
Comet:	135.000$	cerca de las pistas de tenis del Avispa Country Club
Tercera Lista:		
Blade:	19.000$	común
Freeway:	10.000$	común
Mesa:	25.000$	cercanías del Monte Chiliad
ZR-350:	45.000$	común
Euros:	35.000$	aparcado bajo Camel´s Toe
Banshee:	45.000$	frecuente en Prickle Pine
Super GT:	105.000$	común
Journey:	22.000$	común
Huntley:	40.000$	común
BF Injection:	15.000$	en Santa Maria Beach

Importación

También puedes importar vehículos raros cuando consigues 5 o 10 coches de cada lista de exportación.

Exportados	Importados	Precio
Primera lista:		
5 coches:	Monster	32.000$
10 coches:	Winsor	28.000$
Segunda lista:		
5 coches:	Bandito	12.000$
10 coches:	Turismo	76.000$
Tercera Lista:		
5 coches:	Vortex	20.000$
10 coches:	Bullit	84.000$



Para empezar con las misiones en este lugar, dirígete a la señal ? que habrá aparecido en el mapa al terminar las misiones de Wu Zi Mu. Podrás llegar hasta la señal en Tierra Robada siguiendo el camino por la autopista por la que CJ llegó a San Fierro. Antes de nada salva la partida en el punto al lado del granero.

El Desierto

La zona

Montañas de polvo y arena te aguardan en uno de los territorios más inhóspitos, duros y desérticos de todo el estado. Aquí apenas hay cosas que ver, salvo unas instalaciones militares supersecretas, y algún que otro pueblecito perdido...

Restaurantes y Tiendas

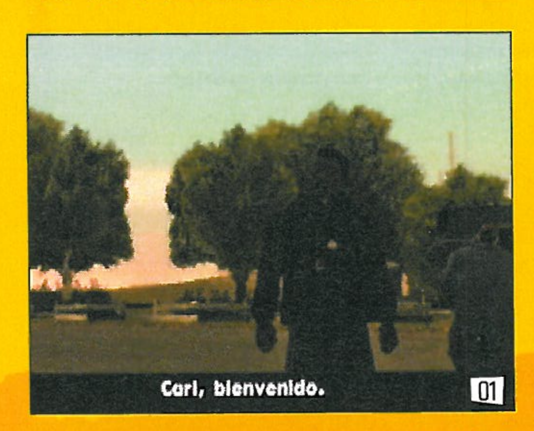
- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

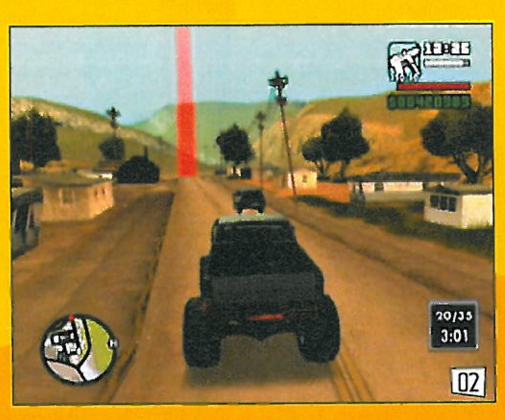
- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes

01. Hombre misterioso 01: Monster

Rec.: 5000 $



01



02



03

Tras la misteriosa escena de vídeo te tocará manejar un todoterreno modificado **(01)**. La misión consiste en pasar por 35 chekpoint en menos de 6 min y 50 segundos. En este coche no tendrás freno de mano. Lo que si podrás utilizar es la dirección a las cuatro ruedas presionando **R1** (puedes pasar la misión sin utilizarla ni una sola vez). Al pasar por cada punto de control, tendrás que observar en el mapa hacia donde está el siguiente punto **(02)** para que te sea más fácil llegar.

Este tipo de vehículos se llaman en EE.UU. Monster Truck, de ahí el nombre de la misión. Si no quieres perder de vista este vehículo, guárdalo en un garaje porque al concluir y alejarte de la zona, desaparece. Será una misión bastante fácil de superar, la verdad.

Con tal de que acabes por debajo de los 6 minutos que te dan pasarás la misión sin problema **(03)**; ahora, la recompensa variará dependiendo de la posición que hayas conseguido al final. Es decir, para obtener toda la recompensa tendrás que hacerlo en un tiempo total de 4 minutos y 20 segundos.

Al acabar la misión tendrás una nueva llamada al móvil; contesta pulsando **L1**. Parece que el hombre misterioso te quiere conocer en persona...

02. Toreno 01: Highjack

Rec.: 7000 $

Una vez hayas descubierto al hombre misterioso, escucha atentamente lo que tiene que decir. Al terminar la escena de vídeo **(01)** y una vez tengas el control del personaje, César aparecerá de nuevo en escena.

Lo que hay que hacer a continuación es asaltar un camión en marcha con la ayuda de tu "cuñao". Conduce hasta la señal roja que aparecerá en el mapa y colócate al lado izquierdo del camión, cerca de la cabina **(02)**. Mantén la velocidad y cuando César esté listo saltará dentro del camión y conseguirá dominarlo. Cuando se haya hecho con el vehículo, sube con él para llevarlo después hasta el garaje que CJ tiene en San Fierro para terminar de una vez con la misión **(03)**.

Al poco rato recibirás una nueva llamada de Toreno con otro encarguito para nuestro amigo.



02



03

03. Toreno 02: Interdiction

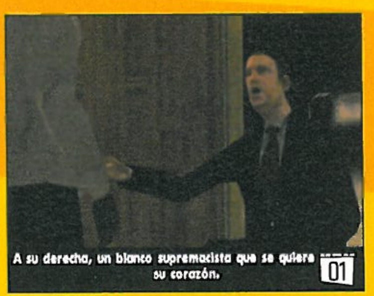
Rec.: 7000 $

Dirígete a la señal **T** en el mapa y pisa la marca roja para que de comienzo la escena de video. Parece que Sweet está en una situación delicada en la cárcel **(01)**, pero está bien.

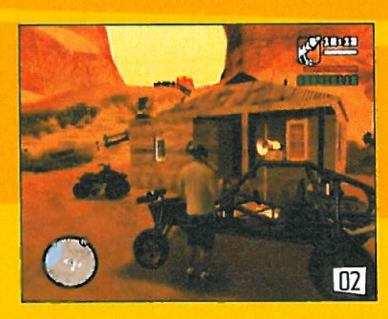
Al terminar la escena, coge el buggy que hay en el exterior y conduce hasta el Castillo del Diablo en el desierto (punto amarillo en el mapa).

Al llegar a la zona, coge el lanzacohetes y elige un vehículo: tienes una moto, un quad y otro tipo de buggy **(02)** para elegir. Acto seguido sube por la montaña hasta la zona indicada en amarillo.

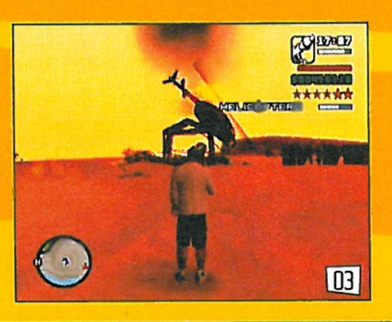
Al llegar CJ colocará la bengala y varios helicópteros se aproximarán. La idea ahora es defender al primer helicóptero de los demás con ayuda del lanzacohetes **(03)**. Utiliza la vista subjetiva para enfocar a los enemigos y poder alcanzarles fácilmente. Si se te acaba la munición del lanzacohetes aparecerá en la zona más munición. También encontrarás por esta zona un corazón para rellenar la vida de CJ... por si lo necesitas y un paracaídas dentro de una de las casetas de madera. Una buena técnica es esperar a que se acerquen al helicóptero que tienes que defender y cuando se queden quietos,



01



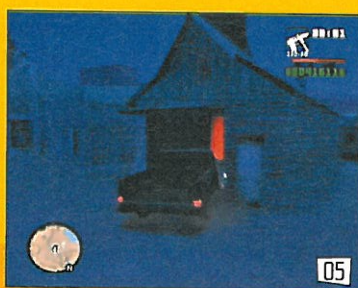
02



03

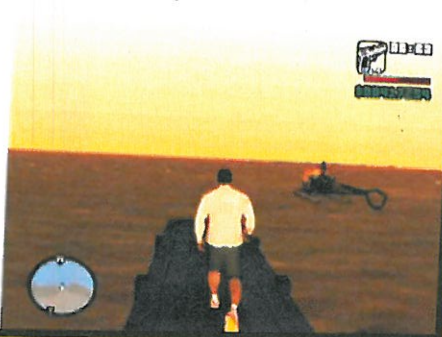
» dispáralos. Una vez te hayas deshecho de cinco bichos de la Agencia, el helicóptero soltará la carga y tendrás un nivel de búsqueda de dos estrellas. Consigue dejar atrás a la policía ya sea en vehículo o corriendo y avanza hasta la mercancía **(04)**. Aparece marcada como un punto verde en el mapa; dirígete hasta ella y espera las nuevas instrucciones. A continuación tendrás que llevar la carga hasta el punto amarillo marcado en el mapa **(05)**.





¡¡¡Helicóptero Gratis!!!

Al recoger la mercancía (punto verde), puedes utilizar cualquier vehículo para llevarla hasta Las Brujas, pero si sigues avanzando hasta la zona de agua verás flotando un helicóptero; sólo tienes que dejarte caer al agua y nadar hasta él para recogerlo. Eso sí... si vuelas encima de la base militar, el área restringida marcada en el mapa, no te salvará ni el paracaídas. ¡Menudo carácter!



04. Toreno 03: Verdant Meadows

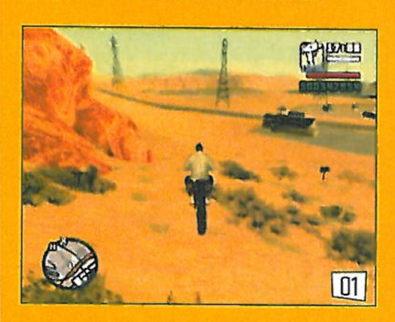
Una vez más avanza hasta la **T** en el mapa para que Toreno vuelva a sorprendernos con sus historias.

Cuando tengas el control sobre CJ, avanza hasta la marca del avión en el mapa, al noreste del desierto **(01)**.

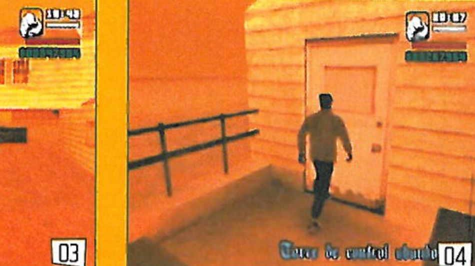
Al llegar a la torre de control **(02)**, encontrarás el símbolo para comprar el local. Son 80000$ **(03)**; si no posees este dinero, regresa a San Fierro para recopilar el dinero de Wang Cars o realiza trabajos especiales.

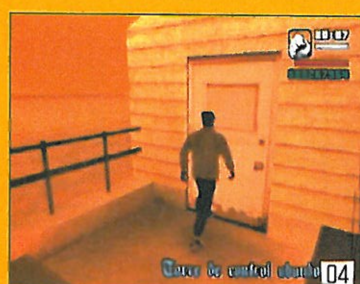
Justo al lado del icono para comprar el local podrás salvar la partida **(04)**. Y si subes a la torre de control accederás a la escuela de pilotaje **(05)**.

(Ver cuadro Escuela de Pilotos-Learning To Fly en página siguiente).

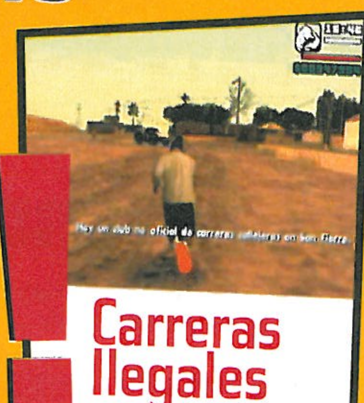












Carreras ilegales

A lo largo de esta misión (Verdant Meadows) recibirás una llamada de Jethro; nuestro amigo nos informará de que al lado de la Autoescuela en San Fierro se están celebrando una serie de carreras "no oficiales". A partir de ahora tendrás la posibilidad de dirigirte hasta allí y probar suerte por las calles de San Fierro.

05. Recinto Aéreo 01: N.O.E.

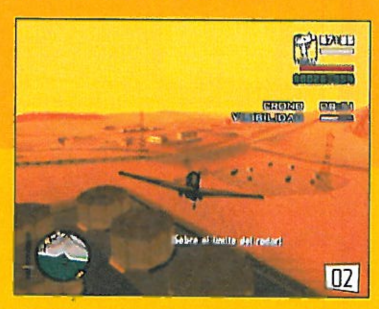
Rec.: 15000 $

Toreno te esperará ahora en la pista de vuelo para darte nuevos quebraderos de cabeza **(01)**. Al comenzar la misión tendrás que volar muy bajo para que no suba la barra de Visibilidad que habrá aparecido en pantalla. Esta barra indica la exposición de la avioneta al radar del ejército de modo que procura no sobrepasar el límite **(02)**.

Otro inconveniente es el área restringida. En el momento en que sobrevueles esta zona, te dispararán algunos misiles para darte alcance. Procura evitar esta zona localizándola en el mapa. Aunque tengas que dar más vuelta, para que no suba la visibilidad del radar sobrevuela las zonas con mar. La faena de volar tan bajo, es que estarás expuesto a todo tipo de obstáculos: montañas, casas, árboles...

Llega al punto amarillo para dejar la carga que te pidió Toreno. Cruza la anilla **(03)** y vuelve a la pista de aterrizaje.







Escuela de Pilotos - Learning to Fly





Ahora aparecerá una señal en forma de S en la pista de aterrizaje. Accedes a las lecciones de vuelo a través del monitor que hay en la torre de control. Cada vez que superes una prueba la habilidad de pilotaje mejorará, de modo que si consigues los certificados de oro a la primera, vuelve a intentarlo más tarde ya que la estabilidad de la avioneta habrá mejorado. En total son 10 pruebas para que aprendas a pilotar:

1. Despegue. La prueba consiste en acelerar a fondo y cuando la cola del avión se levante, mueve el stick hacia ↓ para levantar el vuelo. Cuando ya estés en el aire presiona **R3** para guardar el tren de aterrizaje. Ahora tendrás que mantenerte más o menos recto para pasar por las tres anillas en el aire. Si mueves el stick hacia ↑ el morro del avión bajará y si lo mueves hacia ↓ ascenderá. Si lo haces en menos de 30 segundos tendrás el certificado de oro.

2. Aterrizaje. En esta prueba tendrás que hacerlo al revés que en la anterior. Saca el tren de aterrizaje con **R3** y desciende y frena hasta llegar al cilindro rojo en la pista. Para recolocarte después de un intento pulsa **L2** y **R2**. Conseguirás el oro si lo haces por debajo de los 25 segundos.

3. Vuelta a la pista. Elige una ruta y sigue las instrucciones de vuelo que aparecen en pantalla. Despega y asciende progresivamente de forma suave o el motor se parará. Gira el timón con **L2** y **R2** para alcanzar todas las anillas. Para conseguir el certificado de oro, procura no salirte demasiado del camino marcado por los aros y no dar grandes bandazos a izquierda y derecha. También contará el tiempo en el que completes el recorrido.

4. Vuelta y aterrizaje. 4. tendrás que realizar esta prueba como lo anterior, pero aterrizando en la marca al terminar de pasar por los aros.

5. Helicóptero despegue. Aprieta ✖ hasta que aparezcan las instrucciones en la pantalla. Gira 180º con **L2** y **R2** y utiliza el stick para inclinar el aparato. Con ✖ subes y con ■ bajas.

6. Helicóptero aterrizaje. Tienes que llegar al fondo de la pista y observar las instrucciones de vuelo. Pulsa **L3** para nivelar la nave y deja de pulsar ✖ para descender. Pulsa hacia atrás en el stick para frenar y ■ para descender.

7. Destruir objetivos. Vuela hasta el final de la pista de aterrizaje. Dispara con **L1** las metralletas y con ● los cohetes para deshacerte de los tres camiones. Cuando termines con ellos avanza hasta dos coches en movimiento para eliminarlos también, al suroeste de la pista. Para disparar más certeramente, baja el morro del helicóptero. Tienes munición infinita de modo que dispara las veces que te apetezca. Cuando termines aterriza en la pista.

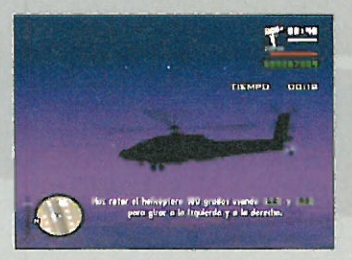
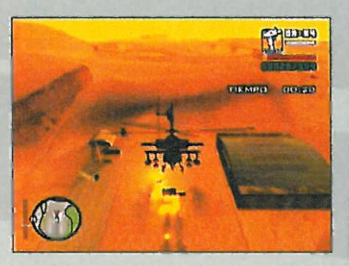
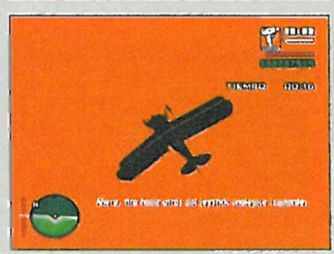
8. Rizo. De nuevo con la avioneta, tendrás que realizar una vuelta de 360º, sigue atentamente las instrucciones que aparecen en pantalla. Tienes que tirar hacia ↓ del stick en la primera anilla y tras el giro, cruzar por la segunda anilla. Lo difícil es esto último. Tendrás que esperar un segundo al pasar el primer aro, hacer el giro y así quedarás más cerca de la segunda anilla y podrás pasar la prueba fácilmente.

9. Vuelta al tonel. Tendrás que hacer otro giro sobre ti mismo. Mueve el stick hacia la ← al salir de la primera anilla, espera a completar una vuelta y cruza por la segunda anilla. El problema está en que al dar el giro, la avioneta perderá altura.

10. Saltos en paracaídas. Aparecerás en el aire. Empuja hacia delante el stick para ir más rápido y gíralo a los lados. Con el ● abre el paracaídas e intenta caer en la diana. Cuando tengas el paracaídas abierto si das hacia ↓ en el stick, CJ encogerás las piernas e irá más rápido y si das hacia ↑, todo lo contrario.

Al terminar la misión conseguirás RESPETO + y recibirás una llamada de Woozie. Ahora podrás acceder a Las Venturas.

Si consigues todos los bronces, en el hangar encontrarás un **Rustler**; por todas las platas obtendrás un **Stuntplane** y lo verás fuera del hangar. Y por todos los certificados de oro encontrarás un **Hunter**, el helicóptero de combate, en el helipuerto.





REPARTIDOR
San Fierro

Dificultad: 3/10

Tienes que acudir a Hippy Shopper en Hasbury para habilitar esta misión de repartidor en bici. Al igual que en Los Santos, tendrás varias entregas por realizar lanzando los paquetes siempre dentro de los círculos rojos en un tiempo determinado. Usa la vista lateral para acertar el lanzamiento y procura hacerlos sin pararte, aunque si fallas alguno siempre es mejor volver para cogerlo y lanzarlo de nuevo que seguir adelante. Las misiones son:

1 - Seis paquetes, tres puntos de entrega cerca entre sí y 3 minutos para hacerlo todo.
2 - Seis paquetes, cuatro puntos de entrega alejados entre sí y 5 minutos para hacerlo todo.
3 - Siete paquetes, cinco puntos de entrega cerca entre sí y 5 minutos para hacerlo todo.
4- Ocho paquetes, seis puntos de entrega alejados entre sí y 6 minutos para hacerlo todo.

Recompensa: Porcentaje de juego completado más el dinero que obtengamos por las entregas.

Las Venturas

Dificultad: 2/10

Tienes que acudir al Burguer que hay en Redsands East, y tendrás que repartir los paquetes conduciendo un Faggio (un scooter lento y bastante ridículo).

Conduce siempre que puedas por el centro de la carretera para ganar algo más de velocidad y usa las estrategias básicas de este desafío que ya te hemos explicado. Tampoco estés todo el rato pendiente del tiempo, es bastante fácil de superar. En el cuarto nivel los objetivos tendrán muros a su alrededor: busca la entrada al lugar y no intentes entrar "de forma rara". Las misiones son:

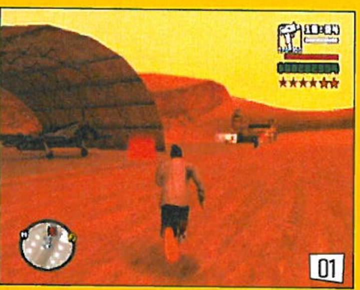
1 - Seis paquetes, 3 puntos de entrega cercanos entre sí y 3 minutos de tiempo para hacerlo todo.
2 - Seis paquetes, cuatro puntos de entrega algunos cercanos y 5 minutos para hacerlo todo.
3 - Siete paquetes, cinco puntos de entrega algunos bastante alejados y 5 minutos para hacerlo todo.
4 - Ocho paquetes, seis puntos de entrega muy apartados entre sí y 7 minutos para hacerlo todo.

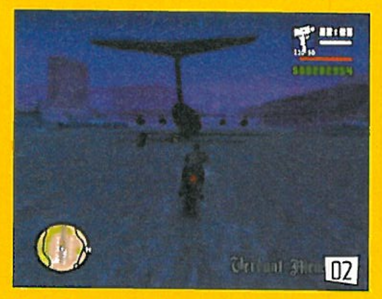
Recompensa: Porcentaje de juego completado más el dinero que obtengamos por las entregas.

06. Recinto Aéreo 02: Stowaway

Rec.: 20000 $

Pisa la marca roja en el hangar donde está la avioneta **(01)**. En una escena verás cómo aterriza un avión gigante. Parece que Toreno lo tiene todo controlado... o no.
Sube en la moto y persigue al avión por la pista de aterrizaje. Tendrás que subir al avión antes de que despegue. El sigilo no funcionará en esta ocasión, tendrás que ir por las bravas. Eso sí, el avión lanzará barriles que te harán el camino más difícil. La mejor manera de hacerlo es ir por el lateral de la pista hasta que te pongas a la altura del avión **(02)**. Para conseguir un poco más velocidad, vuelca todo el peso de CJ hacia delante, presionando arriba en el stick izquierdo.


01


02


03

Una vez estés arriba no utilices bajo ningún concepto armas de fuego ya que si das por equivocación a algún contenedor explotará el avión contigo dentro. Utiliza tus puños o cualquier arma blanca para deshacerte de los enemigos **(03)** que hay dentro. Evita también los barriles que te lanzarán una vez estés dentro.

Cuando llegues a lo más profundo del avión verás que uno de los guardias lleva un paracaídas, acaba con él y quítaselo. Una vez hayas limpiado el interior del avión de enemigos, selecciona el explosivo por control remoto. Pégalo en cualquier parte del avión y regresa a la parte trasera del mismo, por donde has entrado. Selecciona después el control remoto si no ha aparecido automáticamente y lánzate al vacío. En cuanto lo hagas explotará el avión. Desciende con el paracaídas evitando caer en la zona restringida. Procura caer cerca de alguna carretera para coger algún vehículo fácilmente.

07. Recinto Aéreo 03: Black Project

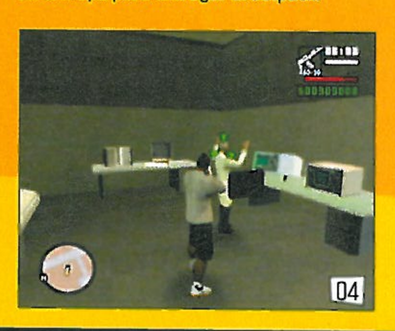
Para que aparezca disponible esta misión, avanza hasta la pista de aterrizaje de CJ entre las 20:00 de la noche y las 6:00 de la mañana.
En esta ocasión nos encontraremos con nuestro viejo y flipado amigo The Truth. Observa con atención las instrucciones que aparecen en pantalla para entrar en el Área secreta. Conseguirás unas gafas de visión térmica **(01)** para localizar a los enemigos en la oscuridad.
Si tienes un rifle de francotirador puedes ir eliminando a los soldados antes de entrar; puede que te sea más fácil todavía si utilizas las gafas con el rifle **(02)**. Antes de entrar en las instalaciones deshazte de los soldados que hay en las torres de vigilancia. Una buena técnica es limpiar una torre y los alrededores y acto seguido subirte a ella para eliminar a los soldados desde las alturas. Es recomendable avanzar poco a poco por las torres y coger el rifle que hay en cada una para recargar la munición. Si alguna vez te detecta algún soldado saldrá la posición de todos los demás. Utiliza esta ventaja para acabar con ellos rápidamente si vas bien armado. También puedes utilizar el sigilo si tienes una pistola con silenciador. Procura llevar unas 40 ó 50 balas para el rifle.
Una cosa importante a tener en cuenta es que tendrás que realizar esta misión antes de que amanezca, de lo contrario te expulsarán automáticamente de la base.
Otra opción más fácil es hacerlo a las bravas y procurar que te descubran aposta. De este modo cambiará la forma de entrar en la base. Encuentra la rejilla de ventilación, dispárala y avanza a través del conducto del aire hasta el recinto.
Una vez dentro, se activará la alarma e irá en tu busca todos los soldados de la base. Según entres avanza un poco y tras eliminar a algunos enemigos **(03)** busca en la parte de la derecha un chaleco antibalas y una motosierra. Los soldados de esta zona están preparados para sorprenderte de modo que vigila tus espaldas.
Al acercarte al punto amarillo saldrán más y más enemigos, deshacte de todos ellos y recorre la zona si necesitas más chalecos antibalas. Si tienes problemas de salud, antes de entrar en el complejo donde está el cntífico, verás bajo la rejilla un corazón que parece inaccesible. Dispara a la rejilla para entrar y llévate además un chaleco antibalas que encontrarás más al fondo.
Recoge el pase de seguridad **(04)** para acceder a la compuerta y prepárate para un nuevo enfrentamiento. Todos los enemigos aparecen marcados en el mapa, de modo que vigila tu barra de vida. Baja por la escalera de caracol a la vez que eliminas a los soldados y recoge el Jetpack, y presiona ✖ para salir volando...
Al salir del edificio te encontrarás con más soldados pero si asciendes rápidamente no te alcanzarán. Sube sin miedo. Una vez en el exterior vuela hasta el punto amarillo en el mapa para entregar el Jetpack.



01


02


03


04

Escuela Náutica





Antes de realizar la última misión en el desierto, puedes gastar un poco de tiempo en comprar algunas propiedades y ver algunos sitios que desde que obtienes la licencia de piloto estarán visibles. Este es el caso de la Escuela Naútica, que aparece en el Noroeste del mapa, en la zona Bayside Marina. En esta ocasión sólo serán cinco pruebas:

1. Naútica básica. Simplemente acelera y frena en la zona de las boyas. Consigue el certificado de oro realizando la prueba en menos de 9,70 segundos.

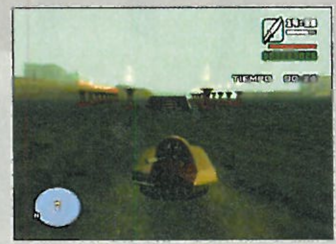
6. Traza una ruta. Pasa con el barco entre las boyas que marcan el camino. Si presionas **R1** girarás más rápido. Conseguirás el certificado de oro si no tocas ninguna boya y realizas la prueba por debajo de los 33 segundos.

6. Eslalom. Es igual que la anterior, pero en esta ocasión con una zodiac en lugar de una barca. Pasa entre las boyas lo más rápido que puedas. Fíjate en el mapa por que aparece marcada la situación del segundo punto de control; no gires bruscamente para no perder mucha velocidad. Conseguirás el certificado de oro si no tocas ninguna boya y vas muy rápido.

4. Pez volador. En esta ocasión tendrás que dirigir un overcraft. Coge velocidad para saltar por la rampa más de 55 metros. Necesitarás coger mucha velocidad, de modo que antes de saltar toma carrerilla. Conseguirás el certificado de oro si saltas más de 67 metros. Cogerás más velocidad si una vez que pegas el salto tiras del stick hacia abajo.

5. Tierra, mar y aire. Empezarás en la arena con un overcraft. Pasa entre todas las boyas que marcan el circuito. En esta ocasión encontrarás algunas veces rampas entre las boyas. Cógelas con velocidad para adelantar camino. Es fundamental para conseguir el certificado de oro realizar la prueba en poco tiempo, por debajo de los 2 minutos 15 segundos, y procurar no chocar con ninguna boya.

Si consigues como mínimo los cinco certificados de bronce obtendrás como premio un **Marquis** (aparece en el muelle). Si obtienes los cinco certificados de plata aparecerá en el muelle disponible un **Squallo** y si obtienes los cinco certificados de oro tendrás como premio el barco **Jetmax**.


08. Recinto Aéreo 04: Green Goo

Rec.: 20000 $

Al terminar la misión anterior, espera a que The Truth llame por teléfono, de este modo volverá a aparecer el símbolo del aeropuerto en el mapa.

Una vez allí observa la escena **(01)**; cuando recuperes el control de CJ, vuela con el jetpack hasta el punto verde en el mapa. colócate sobre el tren y dispara a los enemigos **(02)**. Puedes deshacerte de ellos mientras vuelas, no hay problema. Eso sí, tendrás automáticamente un nivel de búsqueda de dos estrellas. Las cajas de mercancía están en el tren, también marcadas en verde, y para abrirlas necesitarás dispararlas. Cuando localices el objeto en cuestión que anda buscando TT **(03)**, regresa hasta el lugar donde esté para entregárselo; aparecerá marcado en el mapa como un punto amarillo. En esta misión es importante tener el nivel de pistolero bastante elevado (para que CJ pueda llevar dos armas a la vez).

Al reencontrarte con The Truth en el recinto aéreo saltará una escena... ahora podrás obtener siempre en este lugar el Jetpack y además 10000$ de beneficio al día.



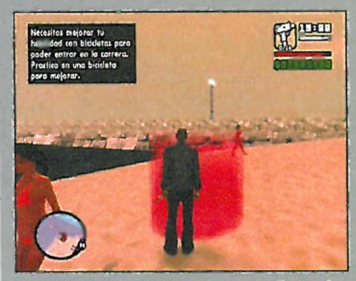




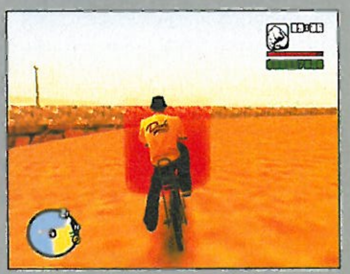


Triathlon

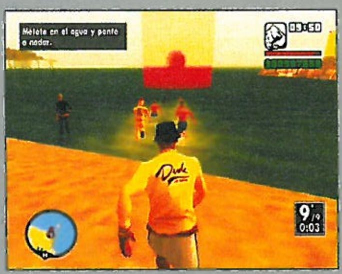
Hay dos de estas competiciones en el juego en las que compites contra ocho participantes más, y ambas arrancan en la playa de Santa María, en Los Santos. Solo puedes acceder a ellas los sábados y los domingos y constan de 3 partes: primero toca nadar siguiendo los checkpoints, después toca una carrera en bici (para lo cual te pedirán que tengas algo desarrollada tu habilidad con ella) y por último te tocará una carrera hasta la meta (también tendrás que desarrollar tu forma física). Si ganas conseguirás 10.000 dólares cada vez. Hay otro triathlon igual en Fisherman Lagoon.



Si no tienes suficiente habilidad con la bici o con tu físico no podrás competir.



Encontrarás esta competición en Santa Maria Beach y en Fisherman Lagoon.



Consta de tres partes: nadar, correr en bici y por último correr a pie.



Es necesario tener un buen nivel con la bicicleta para poder participar.

Las Venturas

La zona

Las luces de neón impiden que se haga de noche en esta ciudad del juego que tanto recuerda a Las Vegas. Y en sus casinos se libra una guerra entre familias mafiosas.

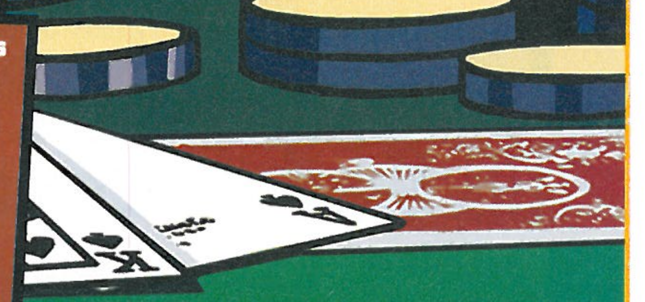


Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

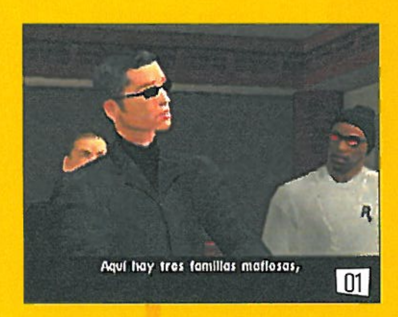
- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay´n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7



Tras resolver todos tus asuntos en el desierto, y acabar con uno de los policías corruptos que te acosaban, vuela hasta el punto de encuentro con Wu Zi Mu en la ciudad de los neones y el juego, más conocida como Las Venturas.

01. Casino de la Tríada 01: Fender Ketchup

Rec.: 5000 $ / Respeto +



01



02



03



04

Este nuevo lugar aparecerá marcado en el mapa con el símbolo de una ficha de apuestas amarilla.

Al llegar a la zona, una escena nos mostrará el casino de Woozie. Entra en el edificio para hablar con él y presta mucha atención a las escenas de vídeo. Tras enterarte cómo se reparte la mafia en Las Venturas **(01)** y una vez tengas el control de CJ vas a meterle un poco de miedo en el cuerpo a uno de estos mafiosos **(02)**.

Tendrás que hacer el "cabra" con el coche para hacer que suba el marcador "acojonómetro". Para que suba más rápido realiza maniobras como las siguientes: acelerar al máximo, coger alguna de las rampas para hacer un gran salto, conducir en sentido contrario... Todo vale excepto matarlo, claro: utiliza la alta velocidad combinada con giros utilizando el freno de mano... ¡eso funciona verdaderamente bien! **(03)**

Una vez se haya llenado la barra te dirá el nombre de la familia que está intentando extorsionar a Wozzie; cuando haya cantado regresa con él hasta el casino **(04)**.

Casinos

En ellos te divertirás con juegos de azar como el black jack, máquinas tragaperras, la ruleta, vídeo póker... Apostarás un máximo de 100$ en la ruleta y en el black jack; un máximo de 50000 en el póker; en cuanto a las tragaperras, cada máquina tiene un precio. A continuación te explicamos la dinámica de los juegos.

1. Black Jack. La apuesta máxima es de 100. Consiste en sumar 21 puntos con las cartas. El As puede valer 1 o 10, las figuras 10 y el resto de las cartas su valor nominal. Puedes plantarte cuando quieras, pedir más cartas o doblar la apuesta, lo que implica recibir una carta más. Cuando estés contento con tu puntuación, plantate y espera a ver el resultado del crupier.

2. Ruleta. La apuesta máxima es 100 $. Puedes apostar a cualquier número de forma individual y también puedes hacer una única apuesta a un grupo de números, o múltiples apuestas a múltiples números. Estos grupos de números aparecen especificados en el tablero. Así, por ejemplo puedes apostar a todos los números entre el 19 y el 36, o a los 12 primeros números.

3. Vídeo Póker. La apuesta máxima son 50000$; estas cifras dependerá de la mesa en la que elijas jugar. Tienes que conseguir reunir las cartas que te indican en la tabla superior de la pantalla: dobles parejas, un trío, escalera... Dependiendo de cuanto apuestes así cobrarás tal y como indica la tabla.

4. Tragaperras. Lo único que tienes que hacer es pagar y esperar a ver el resultado de los cilindros.

5. Ruleta de la Fortuna. Apuesta a todos los números que quieras del tablero y cruza los dedos para que salgan en la ruleta. De nuevo, el azar decidirá tu suerte.



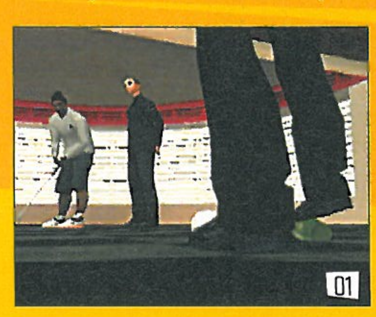




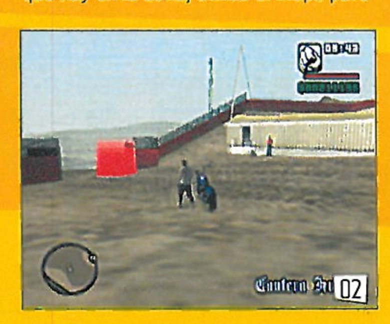
02. C. de la Tríada 02: Explosive Situation

Rec.: 7000 $ / Respeto +

Tras la graciosa escena de vídeo con Wozzie **(01)**, avanza hasta la cantera para recoger los explosivos (aparece marcada en amarillo en el mapa) **(02)**. Al llegar a la zona indicada tendrás poco más de dos minutos para llegar hasta las cajas de dinamita y romperlas para coger su explosivo contenido... y limpiar la zona de obreros **(03)**. Sólo podrás romper las cajas si conduces sobre ellas el camión Dumper que hay en la zona; utiliza el mapa para localizar las cajas fácilmente (están marcadas en verde). Una vez las rompas todas **(04)**, recoge la dinamita y prepárate para una pequeña huida. Tendrás que utilizar la moto de Trial para salir de allí: el camino aparecerá marcado con los puntos de contro que ya conoces por las carreras **(05)**. Atraviesa estos puntos rojos para localizar la salida. No tienes tiempo marcado, de modo que sólo tendrás que preo- »



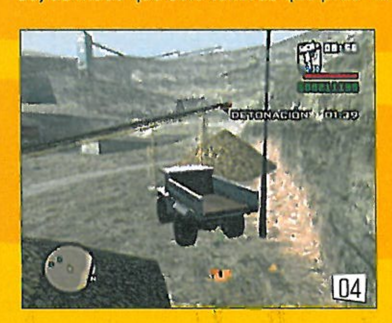
01



02



03



04

» cuparte de llegar a los círculos rojos. En el ascenso, más te vale no caer o tendrás que repetir el circuito desde el principio... sería una auténtica pena perder tanto tiempo.
Los primeros puntos los encontrarás sobre las rampas metálicas de la mina. Para llegar al tercer punto de control sube las escaleras a la derecha de la rampa. Acto seguido sigue el camino hacia la derecha antes de llegar al final de la rampa; dale su merecido a otro de los vigilantes y sigue avanzando.
Para alcanzar sin problemas el siguiente punto de control, lo mejor que puedes hacer es coger la carrerilla para pasar bajo la estructura de madera y llegar al otro lado de la colina. Avanza por el último punto de control y lograrás salir de la zona (tampoco ha sido tan difícil, ¿no? **(06)** Al llegar al punto de entrega dará por terminada la misión y aparecerá una nueva señal en el mapa. Dirígete hacia ella sin perder tiempo para empezar otra misión.


05


06

Cantera

Al terminar con éxito la misión Explosive Situation se activarán dos nuevos trabajos: Bulldozer y Volquete. En total tendrás que superar 7 misiones.



03. C. de la Tríada 03: You've had your chips


Rec.: 10000 $ / Respeto +



01

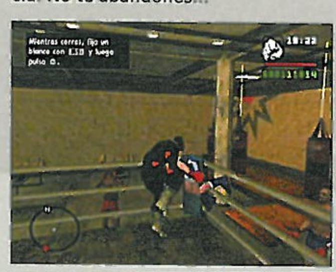

02

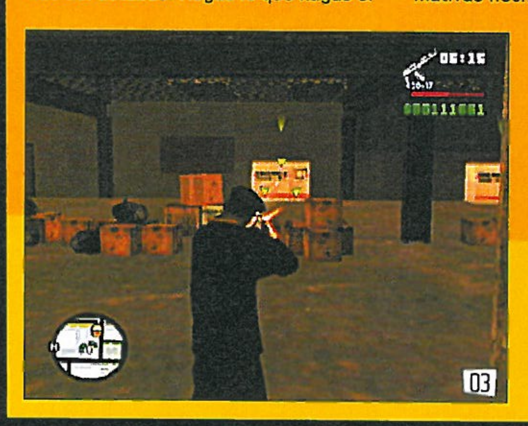
Parece que la familia Sindacco no quiere dejar en paz a nuestro amigo Wozzie. Tendremos que ir a la fábrica de plásticos en la que están falsificando las fichas del casino para darles una lección que no olviden **(01)**.
No está de más llegar con toda la vida y con algún chaleco antibalas, ¡por si las moscas! Si no tienes chaleco encontrarás un Ammu-nation muy cerca del casino; aprovecha la ocasión para comprar la munición y armas que necesites. Coge cualquier vehículo y dirígete a la ya clásica marca amarilla en el mapa, en las afueras de la ciudad.
Al llegar a la zona indicada, podrás escoger dos cosas: entrar por la puerta principal, o pasar desapercibido y trepando al muro por una de las marquesinas del autobús. Hagas lo que hagas el resultado será el mismo. Pero casi es preferible la primera opción, ya que de este modo, te verán desde un primer momento y no te verás atrapado entre el fuego cruzado de los que están dentro y fuera del almacén.
Por lo tanto lo mejor es bordear el muro hasta dar con una puerta abierta. Al entrar una escena de vídeo nos mostrará cómo los hombres de la fábrica dan la bienvenida a CJ. Intenta no sufrir demasiado daño; tendrás que eliminar a todos los enemigos antes de que acaben ellos contigo **(02)**.
Sobre todo tendrás que tener en cuenta que la misión que te ha traído hasta este lugar es deshacerte de las máquinas de la fábrica; las verás marcadas con puntos verdes en el mapa **(03)** y llamativas flechas sobre ellas... vamos, que no tienen pérdida alguna.Cuando empieces a disparar a las máquinas saldrán más enemigos para darte caza, de modo que vigila tu espalda. Una vez hayas terminado, sal del almacén ycoge el coche de la puerta **(04)** regresa al casino de Wu Zi Mu para que dé por terminada la misión **(05)**... eso sí, ten cuidado ya que al salir de la fábrica te esperarán más enemigos con los brazos abiertos y las armas preparadas y son más duros que los de la fábrica...

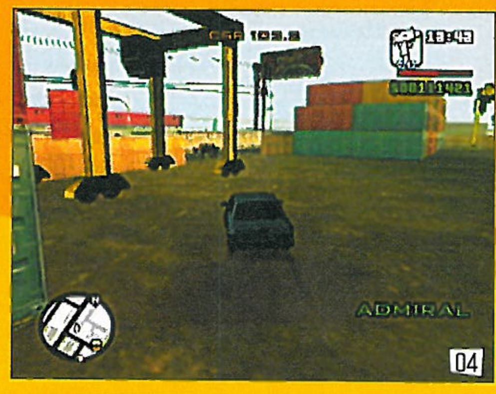
Gimnasio de Las Venturas

Este gimnasio es el último del juego y como en los anteriores casos, aquí aprenderás y perfeccionarás nuevas técnicas de lucha: ahora se trata de kick boxing. El procedimiento es el mismo de siempre: tendrás que tener un mínimo de forma para poder aprender los movimientos y después hablar con el profesor, derrotar a su alumno y por fin esto te dará acceso a los nuevos movimientos. Podrás practicarlos en el ring del gimnasio si vuelves a hablar con el profesor.
Ah, y no te olvides de que puedes volver aquí cuando quieras para mejorar tu musculatura y resistencia. No te abandones...






03



04


05

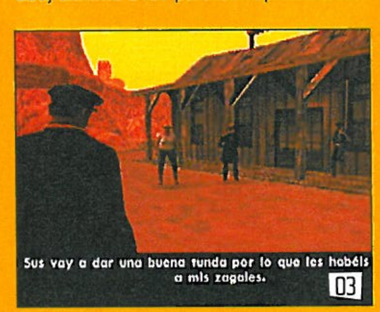
04. C. de la Tríada 04: Don Peyote

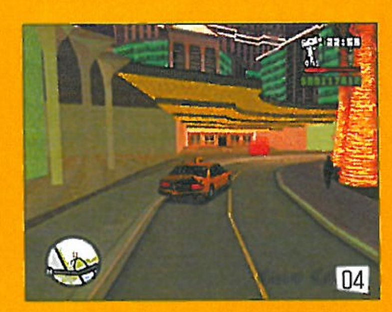
Rec.: Respeto +





En esta ocasión encontrarás el inicio de la misión en la entrada del casino. Al pisar en la señal roja, saltará una escena de vídeo en la que CJ recibirá una llamada de nuestro viejo y pirado amigo the Truth.
Para encontrar a los conocidos perdidos de The Truth te aconsejamos que vayas primero al aeropuerto a coger un avión ya que tendrás que llegar hasta el desierto. En esta ocasión el lugar aparecerá marcado en el mapa con un punto azul... ¡menuda innovación! Si no vas con helicóptero o avión, procura llegar hasta la cima con vehículo **(01)** que tenga capacidad para cuatro pasajeros. Una vez hayas volado hasta el lugar observa la escena con Maccer y Paul **(02)**. Monta en el vehículo de 4 puertas y conduce hasta la marca amarilla: la granja de serpientes. Tras el vídeo, elimina a los paletos rápidamente **(03)** y vuelve al coche. Conduce hasta la nueva marca amarilla en el mapa y llegarás al casino Calígula **(04)**.
Tras una nueva y divertida escena de vídeo, terminará la misión y aparecerán activadas las misiones de La mafia.

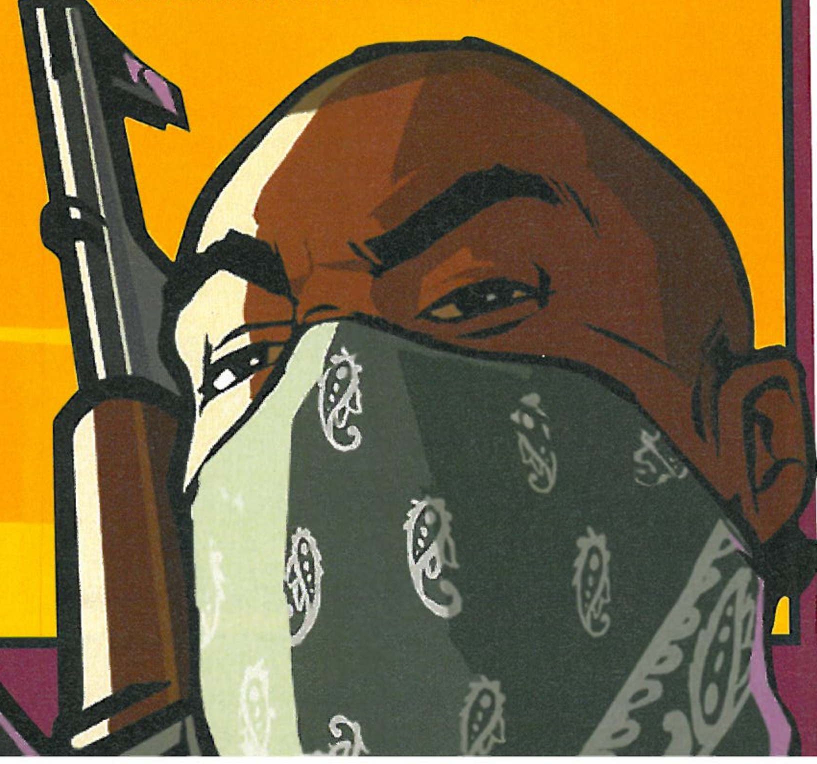


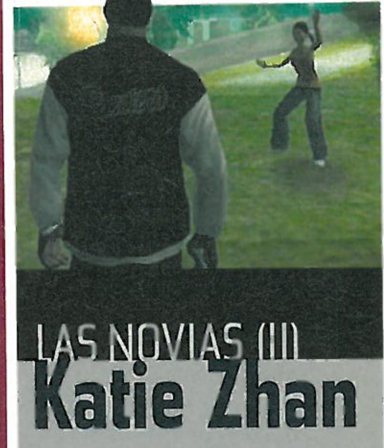


05. C. de la Tríada 05: Fishing Barrel

Simplemente se trata de una escena de vídeo **(01)**, la cual aparecerá disponible al terminar con éxito la misión The Meat Bussines. En la escena veremos cómo CJ se convierte en socio accionista del Casino de Woozie **(02)**. Al terminar la escena recibirás una llamada de Ken diciendo que tiene problemas con otra familia mafiosa. Así que no te sorprenderá ver que aparece una nueva señal en el mapa.







LAS NOVIAS (II)

Katie Zhan

Localización: A esta enfermera le gusta hacer deporte, así que la verás practicando Tai-Chi muy cerca del campo de golf de Avispa Country Club, en la ciudad de San Fierro.

Esta disponible de: 12:00 a 0:00

Requerimientos: Pierde la cabeza con los tíos "cachas" y muy "sexys", así que a "machacarse" en el gimnasio tocan...

Si la tratas bien te dará: el traje de médico y no te cobrarán la factura en los hospitales cuando seas eliminado.



A esta "nena" le van los tipos sexys y musculosos... que se note el gimnasio.

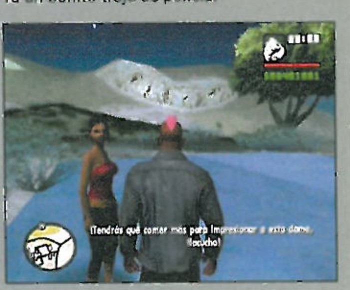
Barbara Schternvart

Localización: Esta atractiva policía te espera en el parking de la oficina del sheriff de la localidad de El Quebrados, en el Desierto.

Está disponible de: 16:00 a 6:00

Requerimientos: Le gustan los hombres gordos, así que come pizza sin parar. Eso sí, mantén alto también tu nivel de "sex-appeal".

Si la tratas bien te dará: no perderás tus armas cuando seas arrestado y te dará un bonito traje de policía.

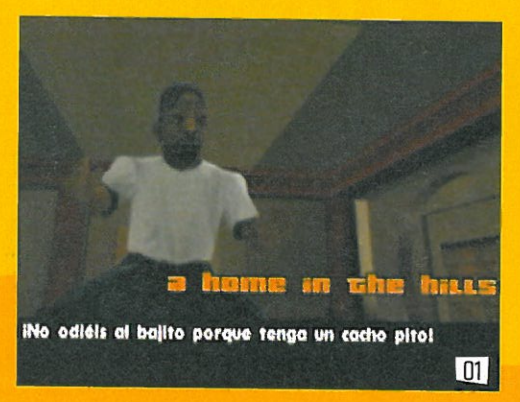


Por el contrario, a la poli le van los tipos con sobrepeso, más bien gorditos.

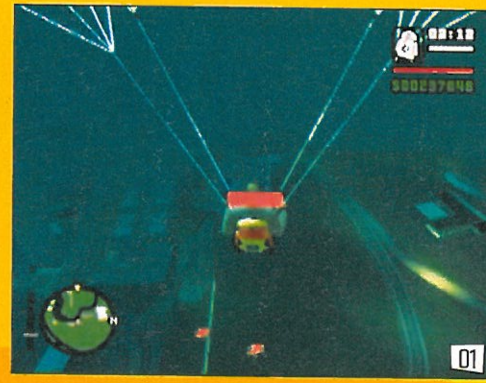


06. C. de la Tríada 06: A Home in The Hills

Rec.: Respeto +

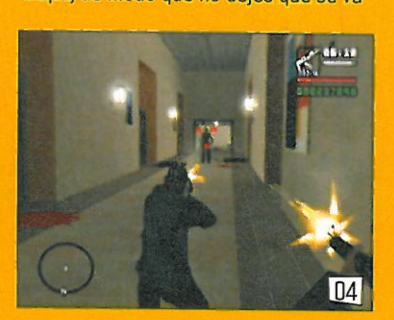


01


01


02

Para llevar un orden lógico te recomendamos que realices esta misión cuando hayas terminado todas las misiones en Las Venturas... vamos, que la dejes para el final.
Aparecerá disponible cuando termines la misión Saint Mark´s Bistro y te llevará de vuelta a Los Santos. Antes de hacer nada, consigue un chaleco antibalas y lleva la vida al máximo. Avanza hasta la señal de la Triada en el Casino de Wozzie y observa la escena de vídeo... ¡la canción es para troncharse! **(01)**
Tras recuperarte del shock inicial descubrirás que la familia vuelve a casa, a Los Santos. Parece que es hora de volver a casa. En la escena del avión descubrirás que van a invadir la mansión de Wozzie.
Una vez tengas de nuevo el control del personaje, salta del avión y abre el paracaídas para llegar hasta el tejado de la mansión con los miembros de la Triada **(02)**. Si no consigues aterrizar en el tejado, llega hasta allí andando. Una vez en el lugar, protege a tus amigos de los nuevos inquilinos de la mansión **(03)**. Constantemente saltarán más y más enemigos sobre el tejado para haceros salir. Sólo dispara hasta que quede la zona limpia. Cuando lo consigas, recoge el chaleco antibalas si has sufrido algún daño y avanza con los miembros del equipo hasta el interior de la mansión **(04)**.
Tendrás que evitar que los miembros de la Triada sufran mucho daño.
Una vez en el interior del edificio te las verás con más "gentucilla". Despeja el corredor mientras los miembros de la triada se encargan de algunas habitaciones (de todos modo vigila también los laterales). Llegado el momento te dirán que el Bigg Poppa está abajo.
Avanza hasta la señal roja en el mapa y revisa la casa ya que encontrarás objeto curativos. En la cocina por ejemplo encontrarás vida si te hace falta.
Al acercarte Bigg Poppa escapará, tendrás que correr detrás de él por toda la casa. Ya no aparecerá marcado en el mapa, de modo que no dejes que se vaya muy lejos. Llegará un momento en el que saldrá de la mansión. Ahora volverá a aparecer en el mapa.
Veremos en una escena con Bigg Poppa coge un coche para huir. De nuevo con el control de CJ, avanza hasta el coche que ha quedado y dale caza. Cuando estés a su altura intenta sacarlo de la carretera; también puedes intentar reventar el coche disparando por la ventanilla **(05)**. Al terminar con él, CJ habrá recuperado la Mansión de Madd Dogg y darán de nuevo comienzo las misiones en Los Santos.


03


04

05

07. Mafia 01: Intensive Care

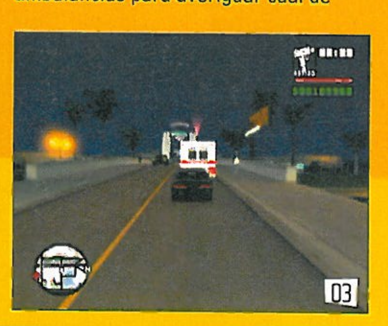
Rec.: 5000 $ / Respeto +

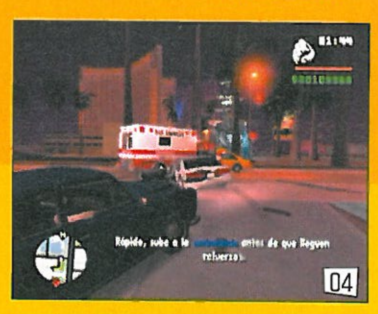
Si tuviste el placer de jugar a *GTA Vice City*, te habrás dado cuenta que el abogado que aparece en el Casino Calígula es el mismo que aparecía en ese juego: Rosenberg **(01)**.
La señal blanca en el mapa indicará el lugar de este grupo de misiones. Se encuentra en el Casino Calígula. Tras la escena de vídeo, tu objetivo es asegurarte de que ningún miembro de otra familia elimina al miembro de la familia Sindacco, que está en coma.
Avanza hasta el hospital para recoger el cuerpo del tipo que llevaste atado en el capó **(02)**. Al llegar allí y hablar con la enfermera te informarán de que ya se han llevado al Sr. Sindacco. Ahora aparecerán en el mapa tres ambulancias marcadas como puntos rojos **(03)**. Tendrás que interceptar las 3 ambulancias para averiguar cual de ellas es falsa. La forma de descubrirlo es embestirla. Si al hacerlo baja el conductor de la ambulancia será verdadera **(04)**; si por el contrario, el conductor de la ambulancia acelera, descubrirás que es la ambulancia que buscabas y dará comienzo una veloz persecución.



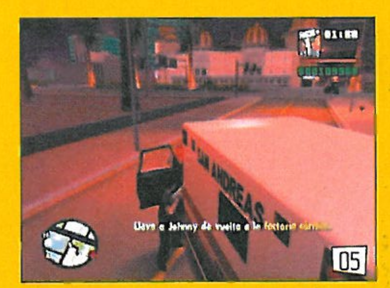
01

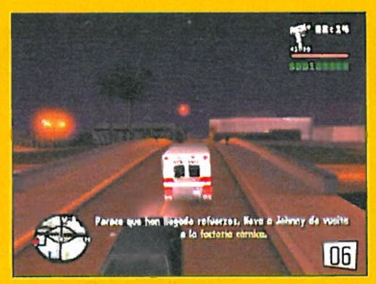

02


03


04

Golpea a la ambulancia con otro vehículo o dispárala. En cuanto puedas montarte en ella **(05)**, pasa de los miembros de la familia contraria y acelera todo lo que puedas. Te perseguirán dos coches por la ciudad pero si tiras de freno de mano cuando lo necesites en las curvas y pisas a fondo en las rectas no tendrás problema para dejar atrás a esos conductores de pacotilla **(06)**. Una vez dentro de la ambulancia, dirígete hasta el punto amarillo en el mapa para poner a salvo a Johnny y dar por acabada la misión. Al terminar esta primera misión de la mafia aparecerá en el mapa la conocida marca de un viejo y no muy "querido" amigo: el policía corrupto Tenpenny.



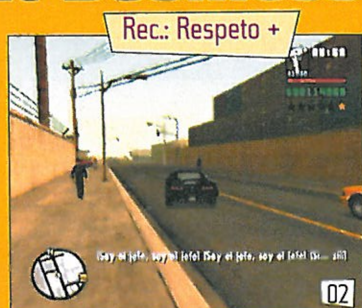


08. Mafia 02: The Meat Business

Rec.: Respeto +

Una vez hayas observado la escena de vídeo con el "bueno" de Rossie **(01)**, sube en algún coche y llévale hasta el matadero... otra vez un punto amarillo en el mapa **(02)**. Durante el camino podrás entretenerte con las conversaciones de CJ y su acompañante, ¡no tienen desperdicio! Al llegar al lugar indicado, saltará una nueva escena de vídeo. Parece que Johnny no ha olvidado a CJ. Al recuperar el control del personaje descubrirás que te han atrapado en la fábrica. En un primer momento vendrán tres tios a darte caza; todos con armas blancas. Liquídalos lo más rápido que puedas para que no dañen a Rosenberg **(03)**. Este se encargará de apagar el fuego con un extintor y a ti te toca eliminar a los posibles adversarios que intentan impedir que avances **(04)**. Cuando elimines a los tres primeros puedes entrar en la sala de la izquierda para coger algo de vida. Una vez Rosenberg diga que va a la cámara frigorífica, acompáñale ya que allí encontrarás un chaleco antibalas... eso sí, antes de entrar limpia bien la zona o te dejarán atrapado en la cámara y dará por terminada la misión. También puedes optar por no seguirle y así evitas riesgos.
Deshazte de todos y cada uno de los soldados que hay en el interior de la fábrica de carne **(05)**. Procura estar agachado para recibir menos impactos de bala... se trata de acción pura y dura, de modo que dispara a todo lo que se mueva. Los objetivos aparecerán marcados en el mapa como puntos rojos, así sabes cuantos quedan si miras en el mapa de la pantalla.
Cuando estén todos eliminados avanza hasta la salida marcada en el mapa como un punto amarillo **(06)**. Una vez fuera, coge el primer vehículo que veas y lleva a Rossie de vuelta al casino. ¡Otra misión más superada!
Ahora aparecerá disponible otro conjunto de misiones en Las Venturas: Madd Dogg. Oímos hablar de este personaje en Los Santos, (era el tipo al que OG Loc acusaba de haberle robado las rimas) y de hecho estuvimos en su mansión... es hora de conocerle en persona.

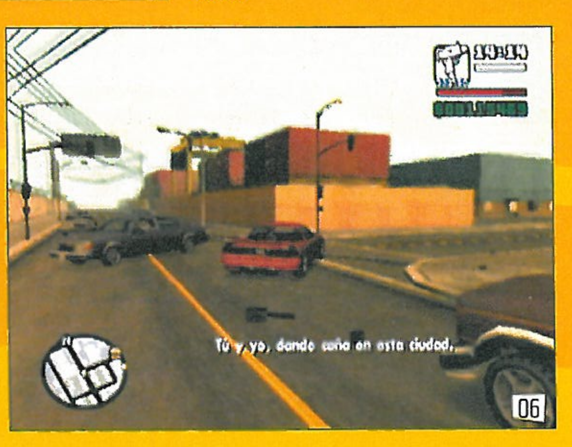








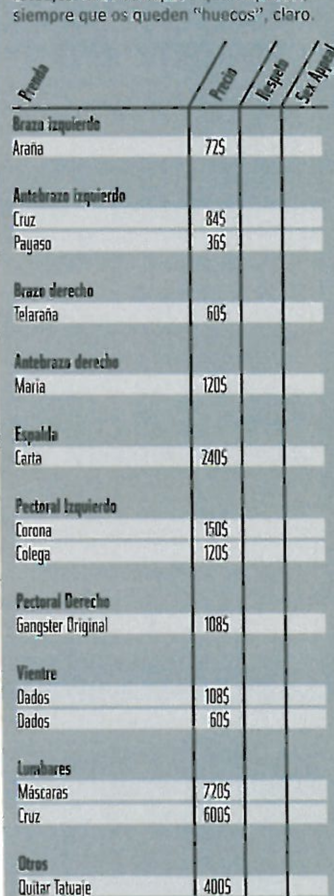






TATUAJES San Fierro

La tienda de tatuajes está en el barrio de Hashbury y tiene los mismos tatuajes que en las tiendas de Los Santos. Incluso se conservan los mismos precios.



Las Venturas

En la única tienda de tatuajes de Las Venturas sí vamos a encontrar nuevos tatuajes. Merece la pena que os paséis, siempre que os queden "huecos", claro.

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Brazo izquierdo			
Araña	72$		
Antebrazo izquierdo			
Cruz	84$		
Payaso	36$		
Brazo derecho			
Telaraña	60$		
Antebrazo derecho			
Maria	120$		
Espalda			
Carta	240$		
Pectoral Izquierdo			
Corona	150$		
Colega	120$		
Pectoral Derecho			
Gangster Original	108$		
Vientre			
Dados	108$		
Dados	60$		
Lumbares			
Máscaras	720$		
Cruz	600$		
Otros			
Quitar Tatuaje	400$		



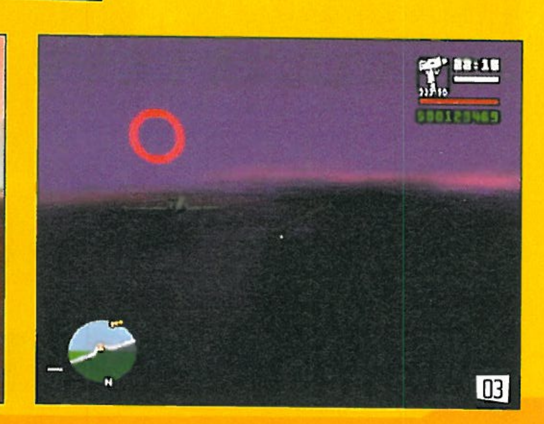
Si después de pasar por Los Santos, aún queréis más tatuajes, ya sabéis...

09. Mafia 03: Freefall

Rec.: 15000 $ / Respeto +







En la escena de vídeo conocerás a Salvatore **(01)**... una nueva familia para pelearse por el control del casino. De nuevo con el control de CJ avanza hasta el aeropuerto **(02)** para dar una buena"bienvenida" a la familia Forelli. Antes de nada, tendrás que ir hasta el hangar y robar la avioneta que aparece marcada en el mapa en azul. Si necesitas chaleco antibalas, encontrarás uno en el mismo hangar.

Con el avión que has robado tendrás que interceptar otro vuelo antes de que llegue a Las Venturas. Sigue la señal amarilla en el mapa volando hacia el Norte y cruza la anilla roja en el cielo **(03)**. Una escena nos mostrará cómo CJ se monta en el avión; al entrar en la nave automáticamente aparecerás en vista subjetiva, si pulsa **L2** o **R2** te asomarás al pasillo del avión y sólo verás el punto de mira y los enemigos a los que debes liquidar. Éstos se encuentran escondidos detrás de los asientos, y debes esperar a que salgan para disparar. Disparas con **L1**, apuntas con el stick izquierdo y te escondes con **L2** y **R2**. Una vez hayas acabado hasta con el piloto y no quede nadie a bordo, tendrás que llevar el avión de vuelta a Las Venturas para dar por terminada la misión, así que te toca demostrar tu habilidad como piloto **(05)**.

Al aterrizar recibirás una nueva llamada al móvil, adivina de quién: sí, vuelve a ser el odiado Tenpenny **(06)**. Al colgar aparecerá disponible la segunda misión del corrupto policía: High Noon.







10. Mafia 04: Saint Mark's Bistro

Esta misión aparecerá disponible una vez hayas terminado la misión de Madd Dogg. Y antes de empezar, es recomendable ir hasta la armería para coger munición y un chaleco antibalas, que siempre te vendrá bien.

Al terminar la escena de vídeo, y una vez CJ se deshaga de sus "refuerzos" **(01)**, avanza hasta el punto amarillo en el mapa, el aeropuerto **(02)**.

Tendremos que volar hasta Liberty City, la ciudad de *GTAIII* (a los que jugaron en su momento a ese juego les traerá buenos recuerdos) **(03)**.

Avanza hasta el final de la pista para recoger el avión y vuela hasta la señal en el mapa. Al llegar al lugar en cuestión tendrás que deshacerte de Forelli **(04)**; observa el punto rojo en el mapa, antes de llegar hasta él, elimina a todos tus enemigos **(05)** en el restaurante. Limpia la zona y baja las escaleras hasta el lugar que indica el radar (recuerda que si la flecha indica hacia abajo, el objetivo se encuentra en pisos inferiores) **(06)**. Una vez te deshagas de Forelli, elimina a algún enemigo más que salga a tu encuentro. Acto seguido una escena mostrará a CJ montando en el avión de vuelta a Las Venturas.

Vuela hasta la pista y párate por completo para dar por terminada la misión.

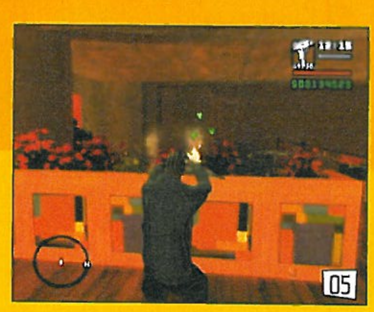
Al bajar del avión recibirás una llamada del Sr. Leone, parece que tendréis que dejar de veros por una temporada. También recibirás la llamada de Wozzie y de Sweet. Parece que CJ está muy solicitado últimamente.













11. Lugar a Robar 01: Arquitectural Espionage

Rec.: Respeto +



01


02


03

Aunque se trata de una de las misiones de Wozzie, aparece en el mapa como lugar a robar porque se trata de una linea argumental distinta: el robo al casino Calígula **(01)**. Aparece marcada en el mapa como un símbolo de dólar de color verde. Ei objetivo es hacerse con los planos del casino; como los planos no se pueden robar tienes que hacer una foto de ellos. Antes de empezar, no estaría de más que te hicieras con un chaleco antibalas por si las cosas se ponen feas.

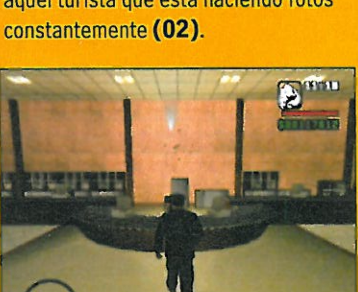
Lo primero que tendrás que hacer es robar una cámara de fotos a un turista; éste aparece marcado en el mapa como un punto rojo. Al llegar al lugar verás que hay varios turistas, pero no todos llevan cámara; observa con atención a aquel turista que está haciendo fotos constantemente **(02)**.

Con la cámara en tu poder tendrás que dirigirte hacia el edificio de urbanismo (punto amarillo en el mapa) **(03)**. Al entrar procura no llevar ningún arma a la vista; acércate al mostrador y habla con la recepcionista **(04)**. Contesta positivamente (presionando a la derecha en la cruceta) todas las preguntas para acceder fácilmente a los planos.

Una vez tengas acceso a las escaleras, sigue los puntos amarillos en el mapa; el primero te indicará el lugar donde están situadas las escaleras y el segundo el piso en el que se encuentran los planos. Al llegar a la zona, verás que hay un policía muy cerca y que no podrás sacar la cámara de fotos tan fácilmente **(05)**.

Tendrás que crear una maniobra de distracción para dejar la sala libre. Un piso más abajo están moviendo un archivo; utiliza eso como distracción. Baja una planta por las escaleras y localiza el punto amarillo dentro de una habitación; destruye los ventiladores a puñetazos **(06)** para no hacer demasiado ruido. De este modo se activará la alarma de incendios. Aprovecha el momento para subir rápidamente las escaleras y sacar fotos en la habitación de los planos.

Una vez hayas fotografiado lo que buscabas aparecerán un montón de policías y de guardias de seguridad **(07)**. Baja las escaleras eliminando a todos los que te impiden el paso, sal rápidamente al vestíbulo y de allí a la calle. Tendrás un elevado nivel de búsqueda, así que ándate con mucho ojo. Avanza rápidamente hasta la marca amarilla en el mapa para concluir la misión sin ser capturado por la policía **(08)**.


04



05



06


07


08



OTRO TRABAJITO... Cantera

Completa la misión "Explosive Situation" y habla con el tipo de la cantera:

MISIÓN 1
Dificultad: 1/10
Recompensa: 500$
Tienes 7 minutos para volar siete rocas. El Bulldozer no puede voltearse ni explotar, así que puedes tirarte por las pendientes sin problema para llegar a los niveles más bajos. Eso si, despeja antes las zonas superiores.

MISIÓN 2
Dificultad: 2/10
Recompensa: 1.000$
Tienes pequeñas cantidades de tiempo para quitar las cuatro bombas. Si no te haces todavía con los controles del Bulldozer ponte las pilas. Solo has de coger los explosivos, colocarlos lejos y apartarte de los barriles.

MISIÓN 3
Dificultad: 2/10
Recompensa: 2.000$
El camión Dumper será de gran ayuda. Sigue por la autopista a toda velocidad hasta que alcances a los ladrones. Haz que acaben en el agua o que se caigan por un precipicio si quieres, es lo más fácil.

MISIÓN 4
Dificultad: 3/10
Recompensa: 3.000$
No dejes que se caiga ningún cuerpo fuera del camión, ya que en cuanto estés sobre tierra empezarán a dar botes. Ve despacio.

MISIÓN 5
Dificultad: 5/10
Recompensa: 5.000$
Coge la primera salida a la izquierda seguida por la primera a la derecha y sigue hasta Cluckin´Bell. Gira a la izquierda para salir a un camino lateral y luego por el camino viejo hasta Verdant Meadows. Si chocas con algo muy rápido explotarás. En tu destino, descarga los explosivos en la marca roja.

MISIÓN 6
Dificultad: 3/10
Recompensa: 7.500$
Conduce el Bulldozer empujando los barriles fuera de las vías para que caigan por los lados. Llega al final de las vías y vuelve para quitar los que te faltan. Si el tren pasa y no toca ningún barril superarás la misión.

MISIÓN 7
Dificultad: 6/10
Recompensa: 10.000$
Manejarás una grúa con la que tendrás que deshacerte de una bici... y de su dueño. Sigue los consejos anteriores (no vayas rápido, ten cuidado con las rampas, usa el freno...) y tras un par de intentos conseguirás superar la última misión de este desafío.

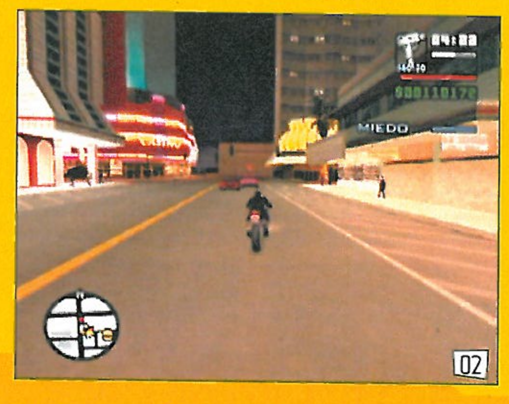
A partir de ahora la cantera será propiedad tuya, generando 2000$ al día. El Bulldozer y el Dumper también estarán disponibles en la parte de arriba de la cantera.

12. Lugar a Robar 02: Key To Her Heart

Rec.: Respeto +



01


02



03

En la nueva escena de vídeo CJ mostrará a Woozie los planos del casino y planearán el atraco **(01)**. Tendrás que avanzar hasta el casino para robar una tarjeta de acceso. Al llegar al Calígula, verás a una crupier salir del edificio; síguela vigilando el nivel de búsqueda que aparecerá en pantalla. No te pegues demasiado al coche para no ser descubierto **(02)**. Parece que a nuestra chica le van los rollos "sadomasoquistas" **(03)**.

Tras la escena de vídeo, avanza hasta el probador para coger un traje de sadomasoquista **(04)** y sigue de nuevo a la crupier... sin acercarte demasiado. Al llegar a la casa de nuestra amiga, pisa la marca roja en la acera para recibir más instrucciones **(05)**. Espera agazapado cerca del coche que has estado siguiendo; saldrá el mensaje en la pantalla avisándote que ya está cerca; le reconocerás porque lleva un "juguetito" en la mano **(06)**.

Cuando hayas eliminado al masoca, entra en la casa y observa la escena de vídeo... sin comentarios **(07)**. Al terminar la escena de vídeo descubrirás que CJ tiene nueva novia y que dará por concluída la misión... pero realmente te queda algo más por hacer. Tendrás que tener una buena relación con Millie para conseguir la tarjeta de acceso al Calígula. Bueno, suponemos que a estas alturas del juego ya sabes tratar a una chica.

04


05

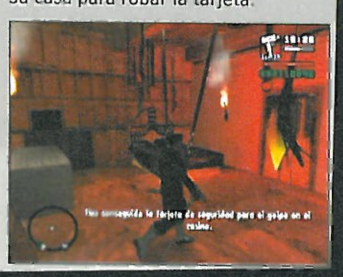


06 07

Novia Millie

Para que Millie te dé la tarjeta de acceso tendrás que completar un 33% de la barra de progreso con ella. Como las anteriores novias, cuando se monte en el coche contigo debes prestar atención a cuáles son sus deseos. Si tiene hambre no la lleves a hamburgueserías ni a pizzerías, ella prefiere el Steak House, en Redsands West. Aparece marcado con un cuchillo y un tenedor en el mapa. También puedes marcarte un detalle con ella y regalarla flores... eso nunca falla y además harás que suban los puntos más rápido. Las flores más cercanas las verás en el club de golf. Una vez hayas conquistado a Millie hasta rellenar la barra un 33%, ésta te llamará por teléfono y te dará luz verde para entrar en su casa y coger la tarjeta y el código de acceso. Eso sí, si lo del rollo de las citas no te va, hay una manera más rápida de solucionar el asunto: acaba con Millie en la primera cita y entra en su casa para robar la tarjeta.





13. Lugar a Robar 03: Dam and Blast

Rec.: Respeto +

Avanza hasta la señal verde del dólar en el casino de Wozzie. Tras la escena de vídeo **(01)**, sal del casino y roba algún tipo de vehículo. Tendrás que llegar hasta el aeropuerto y una vez allí coger algún avión, que aparecerá marcado en el mapa como un punto azul. Es avión pesado y le cuesta coger altura de modo que tómate tu tiempo para subir bastante alto **(02)**. Tienes que dirigirte al punto amarillo en el mapa; está situado bastante alto y tiene forma de anilla como las que había en las pruebas de licencia de piloto. Si ves que no llegas por que está demasiado alto, da unas cuantas vueltas y asciende en espiral. Al atravesar la anilla pulsa Triángulo



01


02

para salir del avión y tras ver cómo éste se estrella, empezará el rápido descenso de CJ.

Ahora aparecerá una nueva marca en el mapa, un punto amarillo que no es otra cosa que la presa. Redirige tu descenso hacia esa zona **(03)** y abre al paracaidas antes de estrellarte. No te preocupes si no caes justo en la marca con el paracaídas; puedes caer al agua y avanzar hasta la marca nadando.

Al pisar el punto rojo dará comienzo la segunda parte de la misión, en la que primará el sigilo **(04)**. En primer lugar (y no sabemos por qué razón) te quitarán todas las armas; coge el cuchillo al lado del primer contenedor y prepárate para un poco de acción sigilosa.

Avanza hasta el primer contenedor rojo procurando no encontrarte a ningún guarda de seguridad. Si hay alguno por las proximidades, para y espera a que se de la vuelta para que no te vea. En el primer tramo sólo te encontrarás con dos guardas.

Entra en la presa y observa la escena de vídeo. Una vez dentro tendrás que seguir siendo sigiloso. Puedes eliminar primero a los vigilante situados en la planta de abajo ya que son los que van mejor armados; en total hay seis hombres, dos abajo **(05)** y cinco arriba.

Sube las escaleras y observa el mapa. Los generadores que tendrás que destruir **(06)** se encuentran marcados como puntos amarillos; acércate a ellos y pulsa Triángulo para colocar la bomba. En la zona de arriba también encontrarás guardias: ten cuidado. »


03


04


05


Cuando estés cerca de un generador, pulsa ● para colocar las cargas. Tienes que poner una en cada generador. 06

Autoescuela de Motos





Al dirigirte a Las Venturas observa que en el noroeste de la ciudad se encuentra la S roja que indica las autoescuelas. Dirígete hasta allí para comenzar con las pruebas para aprender a conducir motos correctamente. En total son seis pruebas y a estas alturas del juego... creemos que te será muy fácil conseguir los certificados de oro.

1. El 360. Aprieta ■ y ✖ al mismo tiempo y empieza a girar a izquierda o a derecha hasta que des una vuelta completa.

2. El 180. Acelera en una recta y cuando entres en la curva formada por conos suelta el acelerador y derrapa con **R1** para tomar la curva y volver a acelerar hasta la zona de donde has salido. Aparca en la zona de conos lo más recto posible.

3. El Caballito. Acelera a fondo hasta la zona de los conos y cuando llegues al primer cono, presiona atrás en el stik para levantar el morro de la moto y comenzar el caballito. No presiones demasiado fuerte ya que la parte trasera de la moto rozará el suelo y la prueba no será válida.

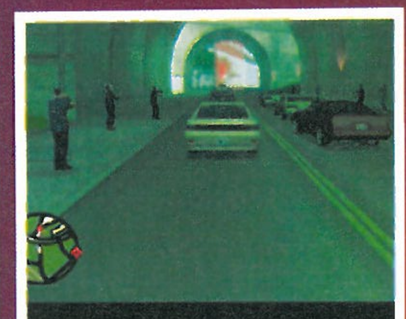
4. Salto y parada. Es la única prueba que haces con una moto de cross. El objetivo es saltar por la rampa, aterrizar correctamente y aparcar en la zona de conos. Cuando vayas a salir de la rampa presiona hacia atrás para ganar un poco más de altura.

5. El Stoppie. Es como el caballito, tienes que acelerar hasta una zona de conos y presionar el stik hacia delante. Pulsa acto seguido el botón cuadrado para así levantar la rueda trasera de la moto. Procura mantener el stoppie y la moto recta mientras atraviesas la zona de conos hasta llegar a la zona en al que tienes que aparcar la moto, sólo un poco más adelante.

6. Salto y Stoppie. Es una mezcla de las dos anteriores pruebas. Tienes que coger la rampa como te hemos comentado antes, pero justo al saltar en la rampa, vuelca el peso de CJ hacia delante con el stik, junto con el freno, para comenzar con el stoppie nada más caer al suelo. Puedes ver si la moto está recta con las cámaras laterales **R2** y **L2**, aunque no es aconsejable por que no ves donde tienes que aparcar. Es la prueba más difícil pero con pocos intentos seguro que lo conseguirás.

Tras superar las pruebas, y dependiendo de los certificados que hayas conseguido, podrás ver en la puerta de la autoescuela tu recompensa: si has conseguido todos los certificados de bronce tendrás en la puerta una Freeway; con todos los certificados de plata tendrás una FCR-900 y con todos los oros una NRG-500.





CARRERAS ILEGALES

En todas las ciudades podrás competir en carreras ilegales con las que conseguirás dinero. Competir cuesta 10.000$ por carrera excepto en las A y B de Badlands, donde solo hay que apostar 5.000$. Encontrarás un icono en forma de bandera de carreras en los sitios donde correr. Como recompensa, obtendrás un tanto por ciento de juego superado tras cada carrera, así como 1.000.000$ al final si ganas en todas.

Los Santos

LOWRIDER RACE (BLADE) / Dificultad: 4/10
Es la carrera que hiciste para Cesar como misión, así si quieres no la hagas.

LITTLE LOOP (NRG-500) / Dif: 1/10
Ignora a tus competidores, enseguida les pasarás.

BACKROAD WANDERER (FCR-900) / Dif: 2/10
Carrera con motos. Vigila el resto del tráfico y no tendrás problemas para ganar.

CITY CIRCUIT (FCR-900) / Dif: X/10
Utiliza la misma estrategia que en la carrera anterior. Ve despacio en las curvas.

VINEWOOD (SUNRISE) / Dif: 6/10
El coche es muy malo, pero es lo que tenemos. Esquiva el tráfico e intenta cuanto antes ponerte en cabeza.

FREEWAY (SUPER GT) / Dif: 5/10
Nuestro coche es muy, muy lento y toma muy mal las curvas. Te costará varios intentos superarla.

INTO THE COUNTRY (BULLET) / Dif. 2/10
De nuevo otra carrera fácil. No tendrás problemas si tu habilidad al volante es buena.

BADLANDS A (SABRE) / Dif: 3/10
Ya hiciste esta carrera en la misión "Wu Zi Mu", no tienes que volver a hacerla si no quieres.

BADLANDS B (ZR-350) / Dif: X/10
También la hiciste en la misión "Farewell, My Love...", así que tampoco debes volver a correrla.

San Fierro

DIRTBIKE DANGER (SÁNCHEZ) / Dif: 1/10
Tan fácil de superar que no hace falta entrar en detalles; ataja por las curvas para ponerte en cabeza.

BANDITO COUNTY (BANDITO) / Dif: 2/10
El coche es bueno, pero vuelca y explota con facilidad. Vigila la velocidad y no te salgas del camino.

GO-GO KARTING (KART) / Dif: 3/10
Manejas un kart, que es muy potente pero que patina que es una delicia. Cuidado con no chocar.

SAN FIERRO FASTLANE (ALPHA) / Dit: 5/10
Tus competidores son más rápidos que tú y giran mejor. En la recta final puedes ganar pisando a fondo.

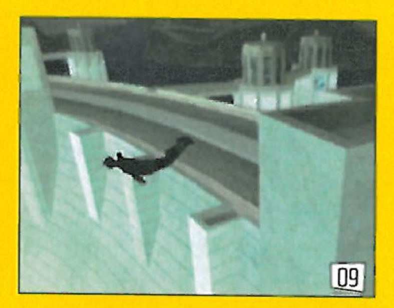
SAN FERRO HILLS (PHOENIX) / Dif: 4/10
Tus competidores son más lentos que tú, así que enseguida liderarás la carrera y, ya que hay pocos coches durante la carrera que aparezcan en tu camino.

COUNTRY ENDURANCE (BULLET) / Dif: 5/10
Igual que en la carrera anterior, excepto que todos los coches son más rápidos. Tú serás tu peor enemigo, ya que tu coche corre mucho y es difícil de manejar.

» Cerca de cada generador hay un recodo con sombra; métete ahí hasta que puedas limpiar la zona de guardias de seguridad y trabajadores **(07)**. Cuando esté limpio planta la carga. Una vez estén todas colocadas un punto amarillo te mostrará el camino **(08)**... en principio parecerá que CJ no tiene salida, pero... ¡siempre puede copiar a 007! **(09)**


07


08


09

14. Lugar a Robar 04: Cop Wheels

Rec.: Respeto +

En la escena de vídeo conocerás más detalles sobre el robo al casino **(01)**. Al salir a la calle y montar en el primer vehículo descubrirás que tienes 12 minutos escasos para robar las motos de policía **(02)**. No estaría de más que llevaras la vida a tope y un chaleco antibalas por si las moscas. Cuanto más rápido sea el vehículo con el que empiezas la búsqueda de motos, más tiempo ahorrarás.

Aparecen marcadas en el mapa con un punto verde. Observa bien su situación para acortar lo máximo posible los tiempos. Al robar cada una de las motos, tendrás que llevarlas al camión de transporte **(03)** que aparece marcado en el mapa como un punto azul.Lógicamente, no esperes que esto sea pan comido... al fin y al cabo son motos de policía. Lo fundamental en esta misión: ¡ser lo más rápido posible! Y un pequeño consejo... entre moto y moto, puedes entrar en una Pay and Spray para eliminar las estrellas de búsqueda.

Al subir las motos al camión ten cuidado de no acelerar demasiado o el camión funcionará como una rampa y te mandará a Cuenca **(04)**. Y si ves a algún coche con ademán de subir, dispara con lo que tengas a mano para quitarles las ganas.

Como el camión va dando vueltas por la autopista, el truco está en recoger las motos según vaya a pasar el camión por la zona **(05)** y **(06)**, es decir, tendrás que adelantarte un poco a sus movimientos. Empieza siempre por la moto que está más al Este en el mapa.



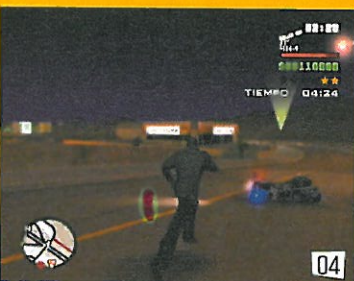
01



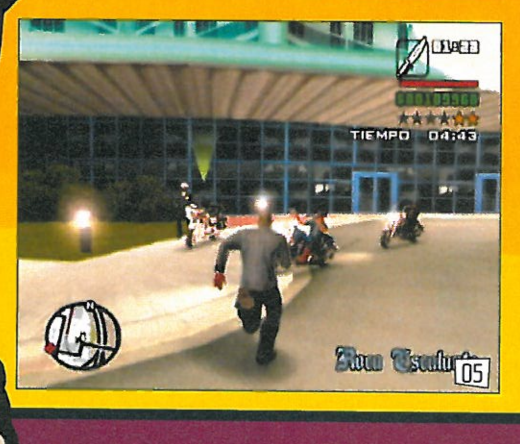
02



03



04



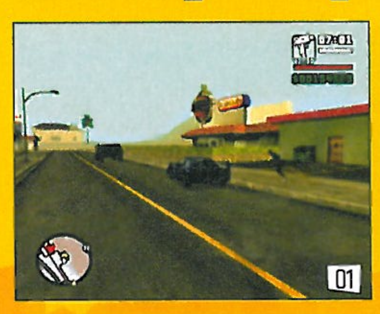
05



06

15. Lugar a Robar 05: Up, Up and Away

Rec.: Respeto +







Para seguir con el robo tienes que hacerte con un helicóptero con un potente imán para coger peso. Tus chicos saben con certeza que hay uno en un cuartel en Las Venturas **(01)**; aparece marcado con una señal amarilla en el mapa. Sólo se abrirán las puertas del cuartel si los soldados ven un vehículo militar. Tú no te puedes hacer con ninguno, de modo que espera en la puerta de la base hasta que salga algún coche. Acto seguido, introdúcete en la base con cuidado de no ser visto. Siempre saldrá un coche militar nada más llegar al sitio en cuestión; si no aprovechas este momento puede que tarden en volver a salir, de modo que es preferible cargar la partida (siempre y cuando hayas salvado antes, claro).

De más está decir que necesitarás llevar la vida al máximo y un chaleco antibalas... al fin y al cabo entras en una zona restringida.

Unos cuantos soldados te darán la bienvenida **(02)**; sin salirte del coche procura llegar hasta el fondo a la derecha para alejarte un poco de los enemigos y evitar así que te hagan demasiado daño; de este modo los eliminarás desde lejos corriendo menos riesgos. Avanza hasta los contenedores que hay a la izquierda de la entrada principal y entra en el almacén que verás abierto. En el interior te encontrarás con más soldados **(03)**. Vigila las zonas superiores del recinto ya que habrá varios soldados apostados en los andamios del techo. Protégete con las cajas de la entrada mientras limpias la zona de enemigos. En esta parte es mejor ir despacio ya que varios soldados tratarán de impedirte el paso.

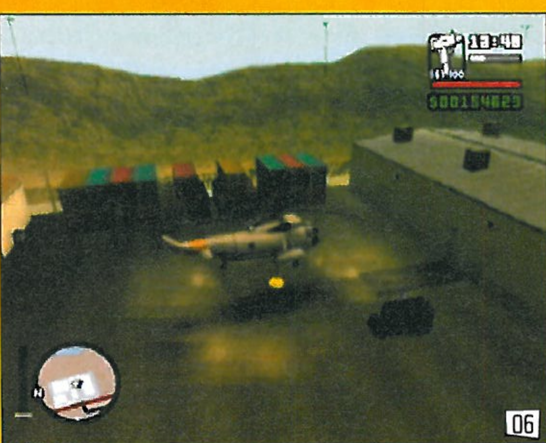
Nada más salir del almacén avanza hacia la derecha y sube las escaleras hasta uno de los tejados **(04)**. Si antes de subir avanzas por el porche, al lado de las escaleras verás un lanzallamas. Una vez arriba termina de eliminar a los soldados y avanza hasta la metralleta. Utiliza el arma para acabar con los dos helicóptero **(05)** que han desaparecido y, una vez tengas vía libre, termina de subir para poder coger por fin el helicóptero que buscabas.

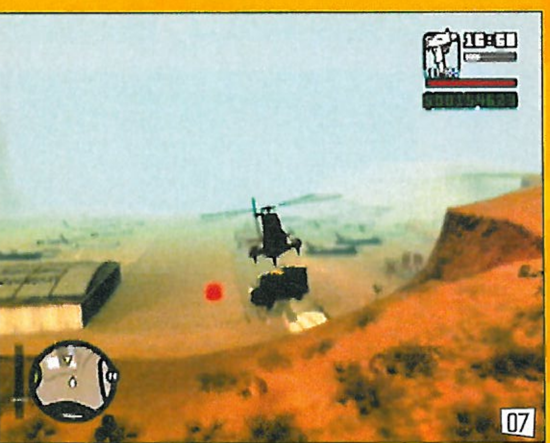
Una vez lo tengas en tu poder tendrás que llevarlo hasta el lugar donde se encuentra el furgón blindado **(06)**. Vuela hasta la señal azul en el mapa y colócate sobre el furgón. Para manejar el imán mueve el stick derecho; bastará con poner el helicóptero encima para cogerlo. Para soltarlo basta con presionar Círculo, de modo que ten cuidado de no presionarlo por error o fracasará la misión y tendrás que repetir todo desde el principio.

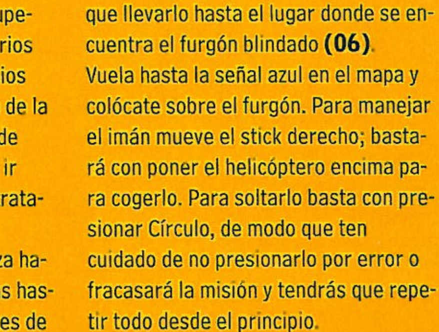
Con el furgón enganchado avanza hasta la pista de aviones en el Desierto, propiedad de CJ. Coloca el camión sobre la marca roja y presiona Círculo para soltarlo **(07)**; aterriza el helicóptero en la segunda marca. Dará comienzo una escena de vídeo y terminará la misión.











CARRERAS ILEGALES

Nos trasladamos ahora a Las Venturas para continuar con unas cuantas carreras más. La dificultad ahora será mayor, así que mejora tu habilidad al volante.

Las Venturas

SAN FIERRO TO LAS VENTURAS (BANSHEE)
Dificultad: 2/10
El mejor coche del juego, sin duda alguna. Es rápido y se maneja de vicio, así que no vale ninguna excusa para no ganar a la primera esta carrera.

DAM RIDER (NRG-500)
Dificultad: 2/10
Otra carrera de motos, pero facilita. Ve un poco más despacio de lo habitual en ésta y en la siguiente carrera para evitar cualquier accidente desagradable.

DESERT TRICKS (FCR-900)
Dificultad: 3/10
Al principio el camino no se ve bien, así que ve un poco despacio y, una vez que veas bien, pisa a fondo (recordando los consejos de la carrera anterior, eso sí) para alcanzar la cabeza de carrera y ponerte primero.

LAS VENTURAS RINGROAD (TURISMO)
Dificultad: 3/10
Un coche muy rápido, pero te encontrarás con un montón de tráfico durante la carrera, así que permanece en el lado derecho de la carretera y esquiva el tráfico aleatorio que te encuentres.

Check Points

En el aeropuerto de Las Venturas. Aquí no hay rivales ni tiempo límite, pero aun así son pruebas muy difíciles.

WORLD WAR ACES (RUSTLER)
Dificultad: 4/10
Manejar un avión no es cosa fácil, y más cuando tienes que atravesar círculos de checkpoint. Ve despacio e intenta pasar por el centro de cada corona para orientarte bien hacia la siguiente. Ah, y no olvides guardar el tren de aterrizaje al despegar para conseguir más estabilidad.

BARNSTORMING (STUNTPLANE)
Dificultad: 6/10
Se maneja como uno de esos aviones pequeños de juguete. Tiene la habilidad de poder girar haciendo un loop si nos pasamos algún checkpoint. Vigila los árboles y no vayas muy rápido.

MILITARY SERVICE (HYDRA :D)
Dificultad: 3/10
Es muy lento y tardarás mucho en superar la misión, pero al menos no explotarás. Si lo usas como si fuera un jet, irá muy rápido, pero las probabilidades de accidente son del 99%, úsalo mejor como helicóptero.

CHOPPER CHECKPOINT (MAVERICK)
Dificultad: 2/10
Ahora con un helicóptero, aunque no te costará demasiado superar el desafío, porque se maneja muy bien.

WHIRLY BIRD WAYPOINT (MAVERICK)
Dificultad: 3/10
Igual que el anterior reto, ve despacio y no intentes hacerlo todo a la primera.

HELI HELL (HUNTER)
Dificultad: 5/10
Si vas despacio no habrá accidentes, ya que el Hunter es muy, muy rápido



16. Lugar a Robar 06: Breaking The Bank At Caligula's

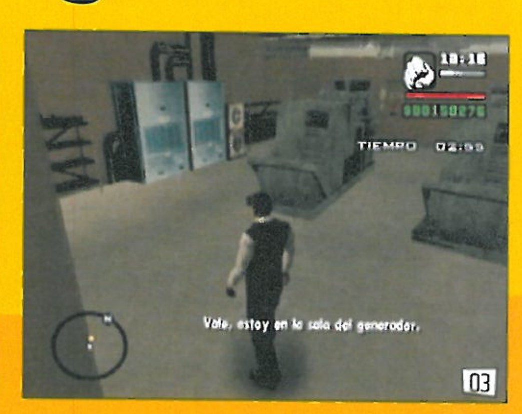
Rec.: 10000 $ / Respeto +



01



02



03

Cuando estés listo, avanza por última vez hasta la señal del dólar. Vas a robar en el Casino Calígula. Tras la corta escena de vídeo, avanza hasta el casino (marcado como un punto amarillo en el mapa). Entra sin armas ni nada en la mano para no llamar la atención **(01)**. Una vez dentro contarás con cuatro minutos para realizar todas las submisiones.

Avanza hasta el punto amarillo en el mapa que indica el lugar de la puerta de personal **(02)**. La tarjeta ya la tienes por Millie, de modo que lo único que tienes que hacer es darle un poco de coba al guardia. Cuando acabe la conversación pulsa Triángulo para utilizar la tarjeta de acceso.

Una vez dentro tendrás que bajar una planta y meter un bote de gas por las ranuras de ventilación **(03)**. Ten cuidado si fallas ya que se llenará la zona de gas y no te conviene. El siguiente paso es ir a otra puerta de seguridad; tranquilo porque aparece marcada en el mapa con el famoso punto amarillo **(04)**. Mientras que hagas esto, Zero provocará un corte de luz, así que ponte las gafas de visión nocturna que tendrás al empezar la misión. Avanza hasta el nuevo punto amarillo para llegar a una puerta metálica gigantesca (parecida a la de los comercios); coge el toro (marca azul) para levantar la puerta y así hacer que el resto del equipo se reúna contigo **(05)**.

Ahora aparecerá un nuevo marcador en pantalla, esta vez de 7 minutos. Procura mantenerte cerca del equipo y protegerle de los guardias que aparecerán por los pasillos **(06)**. Aquí, lo más útil será el rifle de asalto y el AK-47. Una vez hayas despejado la zona sigue al equipo hasta la cámara acorazada **(07)**. Al llegar allí verás unas cargas explosivas en el suelo; cógelas (aprieta **L1** si tienes un arma parecida para sustituirla) y al mismo tiempo Zero te explicará que alguien está intentando activar los generadores de emergencia. Deshaz el camino andado y da buena cuenta de los guardias de seguridad que protegen dichos generadores.

Una vez hayas eliminado a los vigilantes, pon una carga en cada uno de los generadores y reviéntalos. Para ello, selecciona el disparador a distancia y actívalo una vez hayas salido de la sala. Regresa de nuevo a la cámara acorazada **(08)**; cuando hayan reventado la puerta entra en su interior y lánzate como un energúmeno a por el chaleco antibalas. Te va a hacer falta, porque según te informa Zero un grupo de gorilas está bajando a la cámara. Sal de ésta y dirígete a las escaleras por las que has bajado. Da cuenta de los seis mafiosos y regresa de nuevo a la furgoneta.

En el camino de regreso **(09)** tendrás que proteger al equipo de los enemigos que salgan a tu encuentro. Colócate siempre delante para que los demás reciban el menor daño posible. Por fortuna, todos y cada uno de los enemigos aparecerán marcados en el mapa como puntos rojos, de modo que no habrá malas sorpresas.

Una vez todos los miembros del equipo se vayan con el botín, CJ tendrá que encontrar por sí sólo la salida.



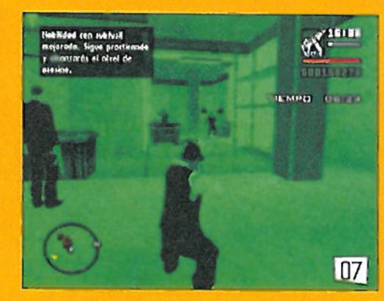
04



05



06



07



08



09



10

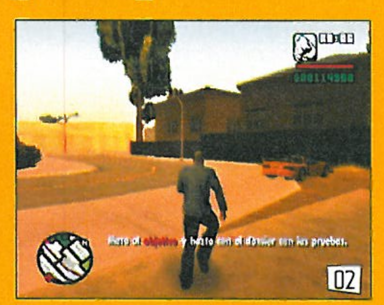
Avanza hasta la marca amarilla en el mapa que señala el ascensor **(10)**; más enemigos te harán la vida imposible, pero podrás eliminarlos a todos si tienes la suficiente vida, o esquivarlos si eres lo suficientemente rápido.
El ascensor te dejará en el tejado. Una vez arriba, pasa entre unos techos triangulares. De alguno de los helicópteros que sobrevuelan la zona bajarán SWAT **(11)**; ten mucho cuidado con ellos porque son duros de pelar.
Recoge el paracaídas que hay en el tejado y prepárate para la escapada. Tendrás que hacer un salto espectacular al vacío y acto seguido abrir el paracaídas. Equilíbralo para aterrizar en el tejadillo de enfrente y poder coger el helicóptero para escapar **(12)**.
Si no saltas lo suficiente y te caes a la calle, no te preocupes; roba algún vehículo rápido y conduce hasta el piso franco (el aeropuerto de CJ en el desierto). Pisa la marca roja y terminará la misión.

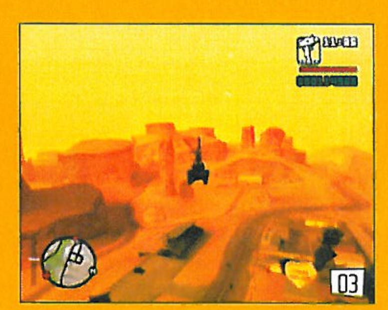




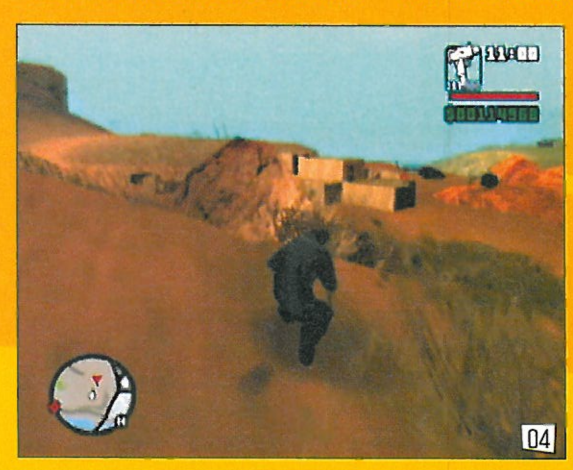
17. Tenpenny 01: Missappropriation

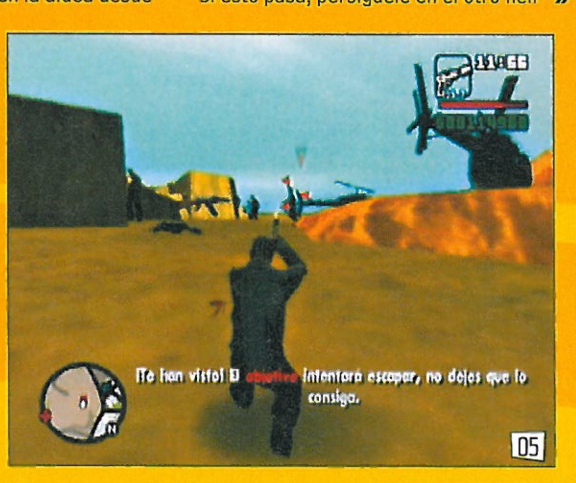






Avanza hasta la C en el mapa para reencontrarte con nuestro "amigo" Tenpenny **(01)**. Tras la escena de vídeo, en la que descubrirás que debes robar un dossier y cargarte a alguien **(02)**, avanza hasta la señal roja en el mapa. El lugar en cuestión se encuentra un poquillo lejos, de modo que coge un vehículo rápido para acortar distancias. Si no quieres ir por tierra, en el camino podrás coger el Seasparrow con metralleta **(03)**, donde lo encontrarte antes de conseguir la licencia de piloto, en una pequeña cala representada en el mapa como una zona amarilla (mira en páginas atrás el apartado Helicóptero Gratis).
Si vas en helicóptero te aconsejamos que aterrices en la pequeña colina cerca del pueblo y que vayas a pie hasta la zona marcada. Colócate cerca de los helicópteros de la aldea.
Esta misión tiene dos formas de superarse, una muy sencillita y rápida y otra que conlleva más dedicación.
En cuanto a la más sencilla, una vez hayas aterrizado en la colina, avanza escondiéndote detrás de los matorrales para no ser descubierto **(04)** por los federales. Si te fijas en la aldea desde arriba, verás que a la derecha de las casas hay unas rocas de color rojizo. El federal al que tienes que matar y coger el dossier se encuentra detrás de las últimas casas, al lado de las rocas.
Equipa una pistola con silenciador y avanza lo más despacio posible sin ser visto **(05)**. Dispara al hombre en cuestión y coge el dosier para dar por terminada la misión.
Tendrás que realizarlo de otra forma si eres descubierto por los federales **(06)**. En este caso, el hombre que tienes que eliminar subirá al helicóptero. Si esto pasa, persíguele en el otro heli- »







Ammu-nation San Fierro

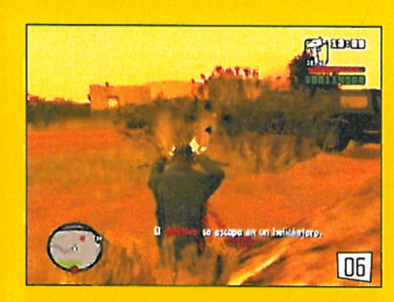
A estas alturas de juego ya tendrás casi todas las armas disponibles...

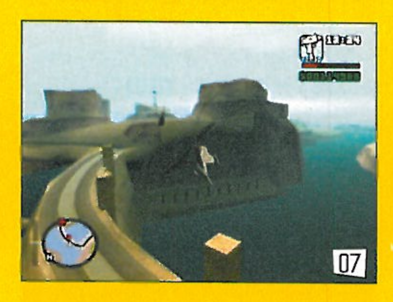
Arma	Precio		Sex Appeal
PISTOLAS			
9 mm	200$		
Pistola con silenciador	600$		
Desert Eagle	1200$		
MICRO SUBFUSIL			
Tec9	300$		
Micro subfusil	500$		
ESCOPETAS			
Escopeta	600$		
Escopeta recortada	800$		
Escopeta de combate	1000$		
ARROJADIZAS			
Granadas	300$		
Explosivos, control remoto	2000$		
BLINDAJE			
Blindaje corporal	200$		
SUBFUSILES			
Subfusil	2000$		
RIFLES			
Rifle de vaquero	1000$		
Rifle de francotirador	5000$		
ASALTO			
AK-47	3500$		
M4	4500$		

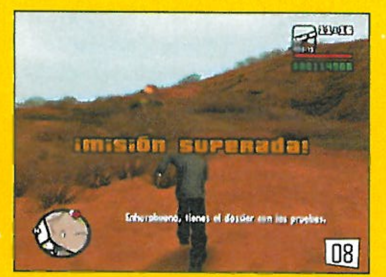
Las Venturas

Arma	Precio		Sex Appeal
PISTOLAS			
9 mm	240$		
Pistola con silenciador	720$		
Desert Eagle	1440$		
MICRO SUBFUSIL			
Tec9 360$			
Micro subfusil	600$		
ESCOPETAS			
Escopeta	720$		
Escopeta recortada	960$		
Escopeta de combate	1200$		
ARROJADIZAS			
Granadas 360$			
Explosivos, control remoto	2400$		
BLINDAJE			
Blindaje corporal	240$		
SUBFUSILES			
Subfusil	2400$		
RIFLES			
Rifle de vaquero	1200$		
Rifle de francotirador	6000$		
ASALTO			
AK-47	200$		
M4	5400$		

» cóptero **(07)** hasta el lugar en el que aterrice en Las Venturas; lo más probable es que una vez haya bajado del helicóptero, se lance en paracaídas hacia la calle. Haz tu lo mismo y, una vez en el suelo, da caza al pobre diablo y recoge el Dossier **(08)**. Eso sí, no sobrevueles la zona restringida en el desierto. Esta misión desbloquea High Noon.


06


07



08

18. Tenpenny 02: High Noon

Podrás realizar esta misión una vez hayas terminado con éxito las misiones Freefall y Misappropriation. El lugar aparece marcado en el mapa como una C en Castillo del Diablo, en la zona Oeste del desierto. Antes de ir hasta allí asegúrate de llevar munición suficiente. Si no es así, pasa antes por Ammu-nation y déjate unas "perras". Avanza hasta allí en el vehículo que prefieras...**(01)**. Recuerda que puedes pilotar y pisa la marca roja para que de comienzo la escena de vídeo **(02)**. Parece que nuestros amigos siguen haciendo de las suyas.

Después de cavar la fosa para los dos, Pulaski forcejeará con otro poli y saldrá corriendo **(03)**. Debes darle caza antes de que escape. De ninguna manera podrás dispararle fuera del coche,

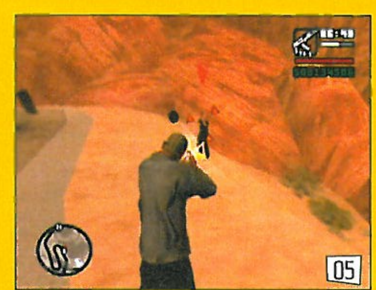
01

¡Carl! ¡Espero que no te hayamos hecho esperar, colega!
02

¡Mata a Pulaski!
03

de modo que no malgastes balas. Según monte en el coche, avanza rápido hasta el vehículo cercano (nada más salir del cementerio a la derecha) y persigue al poli corrupto **(04)**.
Si llevas un AK47, procura disparar a las ruedas para que no se distancie. Cuando destroces el coche, Pulaski bajará. Elimínalo y fin **(05)**.





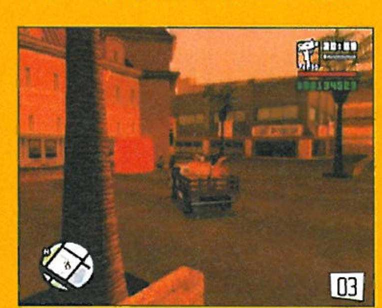
19. Madd Dogg 01: Madd Dogg

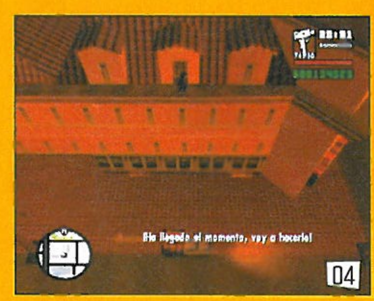
Rec.: Respeto +



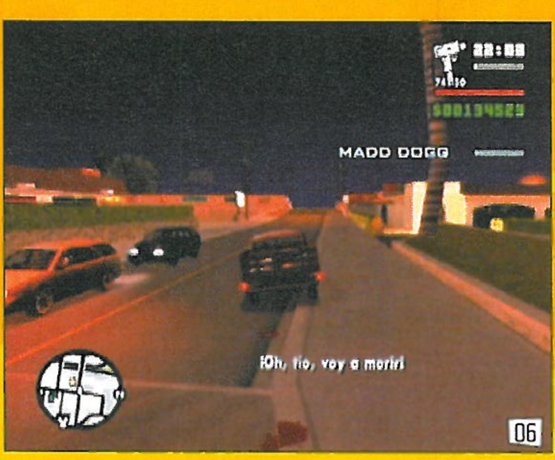


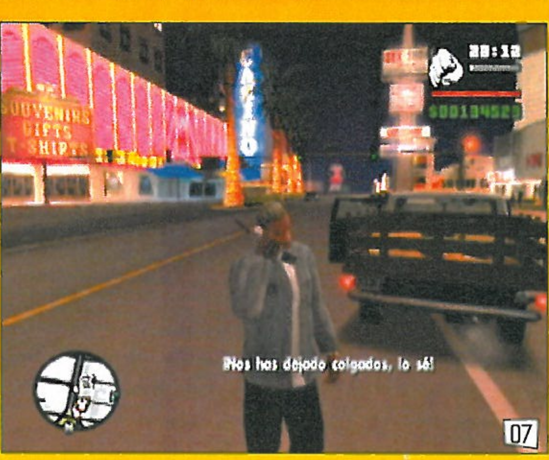
Esta misión aparecerá disponible una vez hayas completado la misión The Meat Business. Avanza hasta la **D** en el mapa y pisa la señal roja para comenzar la escena de vídeo **(01)**. Tras ver cómo Dogg hace el idiota y retomas el control de CJ, avanza hasta la camioneta **(02)** que está al lado del casino. Aparece marcada en el mapa como un punto azul; aparca la furgoneta en la marca roja **(03)**. Acelera y frena, sin mover el volante, para desplazarte hacia delante y hacia atrás y poder pillarle cuando salte **(04)**. Puedes dar marcha atrás y marcha adelante hasta el momento justo en el que salte. Una vez tengas a Dogg en la furgoneta **(05)**, aparecerá su barra de vida en la pantalla; ésta irá disminuyendo según pase el tiempo **(06)**. Tendrás que llevarlo hasta el hospital antes de que la barra llegue a cero.
Pisa la marca roja en el hospital para dar por terminada la misión. Al pasar un rato recibirás una llamada al móvil de Rossie **(07)** y aparecerá la última misión de la mafia disponible.













MÁS CARRERAS
Estadios

SAN FIERRO ARENA (Blood Bowl)
Dificultad: 3/10
Recompensa: 10.000$

Se desbloqueará tan pronto como abras San Fierro, y aquí no necesitarás aumentar tus habilidades de conducción. Empiezas con 30 segundos de tiempo y cada checkpoint que atravieses te dará 15 segundos más y necesitas superar la prueba en menos de un minuto. El asunto está en que ahora tendrás a alguien en el coche para hacer drive-bys por ti, y además, los otros coches podrán robarte checkpoints. Lo mejor es dejar que al principio de la carrera los otros coches intenten acabar los unos con los otros intentar hacerte con un puñado de checkpoints lo más rápido posible. Obtendrás dinero extra si haces que alguno de tus rivales explote, pero el tiempo a cumplir es más importante.
Y a partir de ahora tendrás disponible el Bloodring Banger en la parte exterior del estadio.

LAS VENTURAS ARENA (Dirty Track)
Dificultad: 3/10
Recompensa: 25.000$

Acude al estadio de Las Venturas los lunes y miércoles para aceptar este desafío usando una moto Sánchez.
Este desafío es sencillo de superar si ignoras al resto de corredores. Hay un accidente "programado" por el juego que te dará un montón de ventaja respecto a los demás. Si conduces bien, alrededor de la vuelta 4 ya estarás en cabeza y a partir de la 6 puede que incluso estés doblando a los más lentos. Solo has de preocuparte de tomar las curvas lentamente y hacer bien los saltos, y evitar que te atrapen en alguno de los numerosos accidentes que verás en la carrera.
Y el BF Injection estará ahora siempre disponible en el exterior del estadio los lunes y los miércoles, así como a lo largo de todo el Desierto.

LAS VENTURAS ARENA (Kickstart)
Dificultad: 4/10
Recompensa: 0$

Acude al estadio de Las Venturas de nuevo, aunque esta vez los martes, jueves o viernes para aceptar este nuevo reto con la moto Sánchez en el que habrá numerosos obstáculos a esquivar durante las carreras.
Si tu habilidad de conducción es buena con una moto (prácticamente al máximo), podrás chocar contra un muro y no caerte. Tienes que recoger puntos para ganar la carrera. Hay un total de 50, pero con 26 te bastará y son de tres colores: verde, ambar y rojo. Estos últimos son los más difíciles de coger, así que lo mejor es que recojas todos los verdes que puedas y luego completes con alguno ambar y rojo (de estos seguramente tendrás que coger al menos 2) para ganar. Tienes 4 minutos para conseguirlo.
Ahora el vehículo The Dune estará siempre disponible en el exterior del estadio todos los días excepto lunes y miércoles.

Los Santos (y 2)

Al terminar la misión del Casino "A Home in the Hills", aparecerán de nuevo las misiones en Los Santos. Recibirás una llamada de Rosenberg que hará aparecer la señal CJ en el mapa. Ve allí para descubrir que tu nuevo cuartel es la antigua mansión de Madd Dogg.



La zona

Una ciudad que recuerda mucho a Los Ángeles, en la que no faltan la playa, los barrios comerciales, los suburbios, ni complejas redes de autopistas y canales para salir de la ciudad.

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

01. CJ 01: Vertical Bird

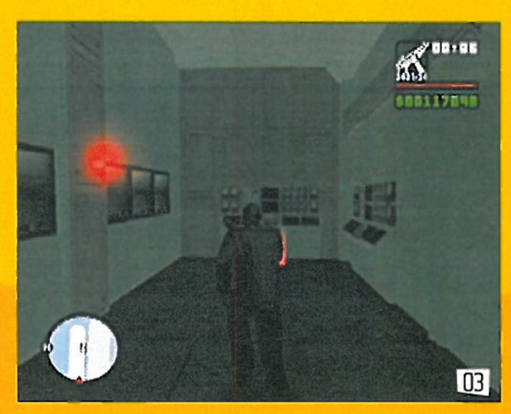
Rec.: 50000 $



01



02



03

En la escena veremos a CJ ejerciendo de Manager... lástima que aparezca Toreno para cortarles el rollo.

Tras descubrir los nuevos planes del agente federal (sólo hay que robar un caza de un portaviones... pan comido), monta en la lancha **(01)** y dirígete hasta la señal amarilla, cerca de San Fierro. A ser posible, alcanza la parte trasera del portaviones con la lancha y salta al agua para llegar nadando hasta el interior **(02)**

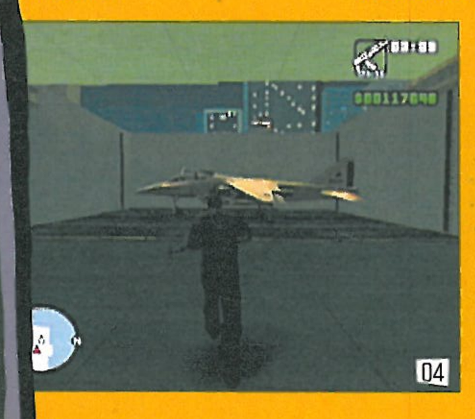
En esta zona también puedes hacerlo a las bravas, y en lugar de llegar nadando hasta la sala de control, avanzar AK-47 en mano eliminando a todo soldado que aparezca.

Una vez llegues al punto amarillo y descargues la batería de los misiles tierra-aire **(03)**, un mensaje te dirá que robes el Caza. Avanza hasta la señal roja en el mapa que marca el lugar donde se encuentra el avión. Si alguno de los mecánicos te descubre e intenta dar la alarma, abátelo antes de que lo haga para no hacer que vengan más soldados en tu busca.

Una vez montes en el caza **(04)**, dirígete a los puntos amarillos que marcan la Flotilla a hundir. Al ir hacia allí una serie de Cazas intentarán darte alcance. Éstos aparecen marcados en el mapa como puntos rojos. Deshazte en primer lugar de los aviones que te persiguen por el aire; si te fijas en el radar verás que están situados detrás de ti, para conseguir darles alcance, acelera, frena y da un giro de 180º para colocarte detrás de su cola. Desde esa posición podrás tenerles en el punto de mira. Para disparar desde el avión fija con **R1** el blanco que aparezca en la pantalla. Si mantienes pulsado durante un rato verás que el punto de mira pasa de verde a rojo. cuando esté rojo, dispara con **L1** y los misiles alcanzarán su objetivo **(05)**.

Una vez hayas destruido los aviones, dedícate a destruir a la Flotilla. Ésta aparece marcada en el mapa con puntos amarillos. Deshazte de los barcos del mismo modo que acabaste con los cazas.

Tendrás que ser un poco paciente. No te obsesiones en acabar con ellos pronto, no corre prisa. Son cuatro barcos en total y al destruirlos tendrás que llevar el avión a un lugar seguro... la pista de aterrizaje de CJ por ejemplo **(06)**. Ahora el Caza Hydra aparecerá siempre en el hangar de CJ.



04



05



06

02. CJ 02: Home Coming

Rec.: Respeto +

Avanza hasta la Mansión y pisa la marca roja en la entrada para que de comienzo la misión. ¡Menuda sorpresa, Toreno tiene si corazoncito y todo y va a liberar a tu hermano **(01)**!

Conduce hasta la marca amarilla en el mapa **(02)** para recoger a Sweet y observa atentamente la escena de video **(03)**. Tendrás que llevarle hasta Grove Street. Conduce hasta la marca amarilla en el mapa, hasta la casa de Sweet. Una nueva escena dará comienzo... tendrás que limpiar el barrio de nuestros amigos de camellos, aunque antes, deberás reconquistar tu barrio **(04)**, como en la guerra de bandas **(05)** (son 3 oleadas). Como siempre, encontrarás corazones y chalecos para recuperar energía por la zona. Después, en el mapa aparecerán un montón de puntos rojos, esos son los camellos que debes eliminar. Tanto en el caso de la guerra, como la limpieza del »



01

02

¿Qué hay, hermano?

03

» barrio, vigila la barra de vida a Sweet para que no finalice la misión. Elimina a todos los camellos para que de por terminada la misión **(06)**.
Ahora aparecerá en el mapa el icono de Sweet en la puerta de la casa de los Johnson y tendrás que repetir desde el principio la guerra de bandas para recuperar territorios, o seguir con misiones que te proponga Sweet.


04

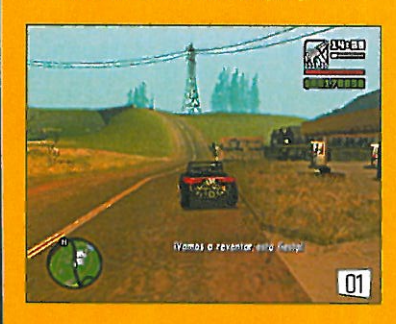

05

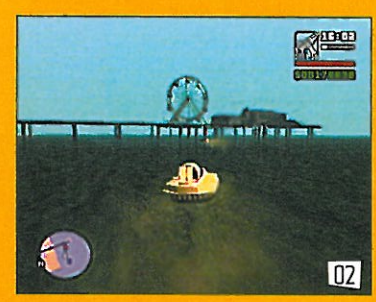

06

03. CJ 03: Cut Throat Business

Rec.: Respeto +

Tras ver la escena de vídeo descubrirás que Madd Dogg se está "enfadando" por que Loc está utilizando sus rimas. Una vez recuperes el control de CJ, lleva en el Buggie a Madd a las afueras de Los Santos **(01)** donde Loc está grabando el video de música. Simplemente sigue la señal amarilla en el mapa. Al presentarte en el lugar, a Loc le entrará miedito y escapará en un hovercraft. CJ y Madd harán lo mismo para darle alcance **(02)**. Persigue a Loc por arena y mar hasta una pasarela de madera que se adentra en el mar; allí escogerá otro vehículo para escapar... ¡un kart! Ten cuidado con el control del kart **(03)** por que el giro es bastante sensible. Sigue la persecución sin prisas, que de vez en cuando te esperará; si ves que Loc realiza al giro brusco, tira de freno de mano con **R1**. Cuando llegue a su guarida, observa la escena de vídeo **(04)**. Después dará por terminada la misión.


01


02


03



04

04. CJ 04: Riot

Podrás comenzar con esta misión cuando hayas terminado de ayudar a Sweet. Avanza hasta la mansión para dar comienzo con la escena de vídeo **(01)**. En esta ocasión veremos a toda la familia unida viendo las noticias. Al recuperar el control de CJ tendrás que llevar a Sweet a su casa. Según vayas acercándote al barrio verás que las cosas no andan bien... parece que la gente está un poco enfadada con la liberación de los policías corruptos. Puedes seguir varias rutas: la autopista será el lugar más seguro **(02)**.
Una vez llegues al destino marcado, dará por terminada la misión.



01

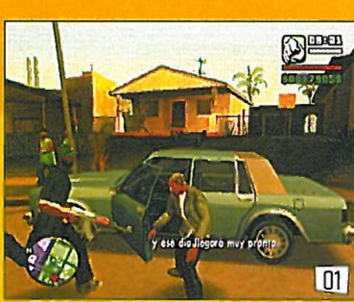


02

05. Sweet 01: Beat Down On B-Dup

Rec.: Respeto +

Tras rescatar a Sweet de la tentativa de drogarse, ve a la casa de B-Dup. Recluta a algún miembro de la banda **(01)** que están en los alrededores para llevarlos en el coche. Encontrarás su refugio en los apartamentos azules.Tras la escena de vídeo **(02)** descubrirás que B-Dup vive en Glen Park; coge de nuevo el coche y conduce hasta allí. Tendrás que conquistar el territorio de manos de los Ballas; al llegar al lugar, dispara a los Ballas vestidos de morado para que de comienzo la guerra de bandas. Espera a que vengan refuerzos para eliminarlos a todos y vigila la barra de vida de Sweet que habrá aparecido en pantalla. Una vez comience la guerra de bandas, quédate en el centro del parque para que los enemigos vayan en tu busca **(03)**. Una vez el barrio sea tuyo, una nueva escena nos mostrará a los guardias de

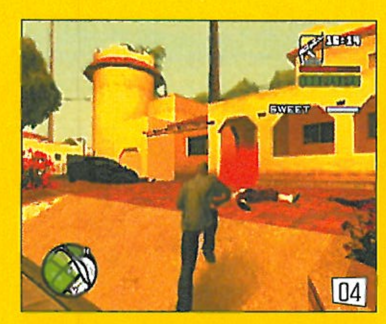

01



02


03

B-Dup; tendrás que deshacerte de ellos **(04)**. Procura llegar con la vida al máximo y ponte en lugar seguro para eliminarlos. Cuanto más lejos más les costará acertar en el blanco. Refugiate detrás de las rocas y dispara con armas de largo alcance. Antes, recorre la zona para reducir el nivel de búsqueda. Al entrar en la casa comenzará el interrogatorio **(05)**.





06. Sweet 02: Grove 4 Life

Rec.: 10000 $ / Respeto +



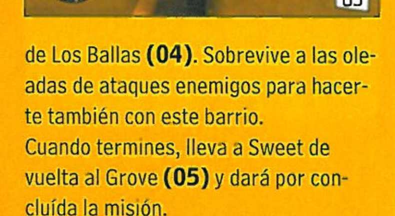


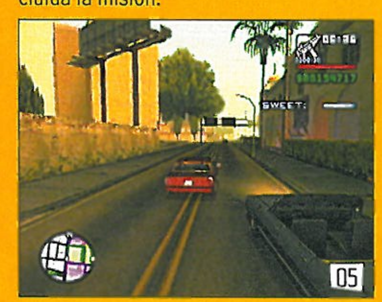
Avanza hasta la **S** en el mapa para comenzar con la siguiente misión; ahora aparecerá de nuevo en la casa de Sweet. Tras le breve discusión entre los hermanos **(01)** tendrás que recuperar otro barrio más para los Grove. Vuelve a reclutar a algunos miembros de la banda por lo que pueda pasar **(02)**. Avanza hasta el punto amarillo y provoca otra guerra de bandas. De nuevo aparecerá la barra de vide a Sweet, de modo que no la pierdas ojo. Sobrevive a las tres oleadas de ataques enemigos **(03)**; si se ponen las cosas feas, recuerda que siempre en estas guerras aparecen misteriosamente corazones y chalecos antibalas tirados por las calles.

Una vez recuperes el barrio, tendrás que conquistar otro barrio de Idlewood más. Haz lo mismo, provoca la guerra de bandas eliminando a algún miembro de Los Ballas **(04)**. Sobrevive a las oleadas de ataques enemigos para hacerte también con este barrio.

Cuando termines, lleva a Sweet de vuelta al Grove **(05)** y dará por concluída la misión.







07. Sweet 03: Los Desperados

Rec.: Respeto +

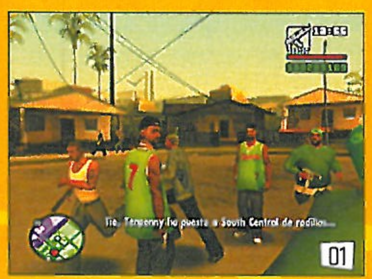
Esta misión aparecerá disponible al terminar la misión Riot.

Avanza hasta la casa de Sweet y presta atención a la escena de video. En esta ocasión tendrás que ayudar a César a recuperar su barrio.

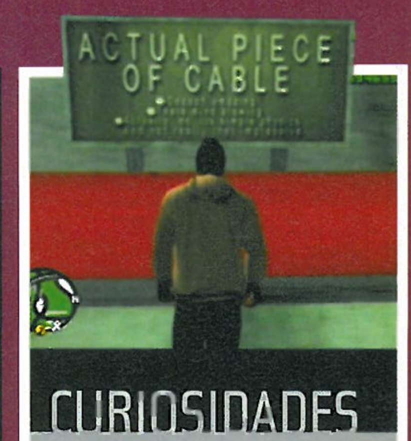
En primer lugar, recluta a alguno de los Grove **(01)** y coge el coche más cercano, **(02)**. Tendrás que conducir hasta la marca amarilla en el mapa.

Pisa la señal roja y observa la escena de video. Al recuperar de nuevo el control del personaje tendrás que ayudar a César y los originales a limpiar el barrio de Los Vagos. Aparecerán marcados en el mapa los enemigos como puntos rojos. Tendrás que eliminar a todos, así que tendrás que armarte de munición y paciencia **(03)**. Una vez hayas limpiado la zona y no quede ni uno dirígete al callejón. Pisa la marca roja en la acera y observa la escena. Hay que mantener limpio el callejón para que César siga su cruzada..

Tras esto aparecerán más Vagos que defenderán el barrio **(04)**. Vigila tu espalda y dispara rápidamente para que no tengan opciones a defenderse. Tendrás que procurar que todos los miembros de la banda sobrevivan al ataque o dará por terminada la misión.







CURIOSIDADES

Aquí tenéis algunas de las curiosidades que podéis encontrar en vuestra estancia en San Andreas, aunque hay muchos más...

1 En San Fierro, al sur del puente Gant, hay un restaurante y al oeste veréis un cartel que indica las medidas del puente, los polígonos y texturas que han usado y el espacio ocupado en el disco duro.

2 También en el puente Gant, en la parte de arriba del todo (tendrás que usar el jetpack), hay un cartel que indica que allí arriba no hay ningún huevo de pascua y que sigamos buscando.

3 Existe un agujero en el juego, concretamente en Los Santos, en el límite del distrito East Los Santos, a la derecha del todo. Un bloque a la izquierda (la calle paralela a la izquierda) de la última calle entre ese distrito en el mapa. En la parte superior derecha de la calle veréis un agujero en una pared. Si entráis os caeréis a un "abismo", pero si entráis con el jetpack podréis visitarlo...

4 Hay un merendero cerca del inicio del puente en San Fierro que tiene una atracción turística de lo más curiosa: un trozo de cable.

5 Al norte de Palomino Creek hay una roca llamada "Northstar Rock".

6 Hay un sex shop en Las Venturas en el que puedes entrar y que tiene un montón de cosas "divertidas".

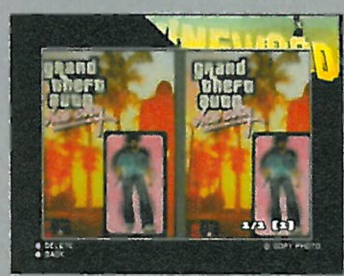
7 El autobús es tratado en los talleres Pay ´N´Spray como si fuera un vehículo de emergencias o de la policía.

8 En el túnel de tren cerca de Unity Station, entre otros lugares, hay un aviso de una compañía llamada "True Grime".

9 Todas las tumbas de San Andreas tienen escrita la frase "OPPOSITION, 1997-2004. RIP'

10 En la tienda Zero encontrarás muñequitos de Manhunt y GTA.

11 n el gimnasio de San Fierro, verás que en la fachada, en lugar de poner "Martial Arts", pone "Marital Arts".

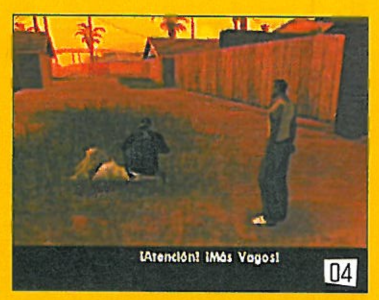


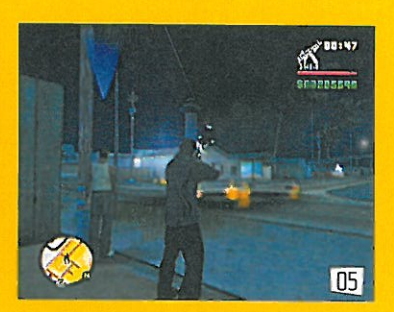
La única aparición de Tommy Vercetti en *GTASA* son estos muñecos...

En el callejón la clave es avanzar hacia delante a la vez que eliminas a los miembros de los Vagos que saltan por los laterales. Al deshacerte de ellos, te avisarán que hay más miembros de la banda enemiga atacándote por la espalda;elimínalos.Puede que a estas alturas, el juego plantee algún problema de inteligencia artificial y el miembro de la banda que tiene el bazooka dispare al coche haciéndolo saltar por los aires. Esto hará que se suicide y tengas que volver a empezar la misión desde el principio.

Una vez salgas del callejón tendrás enfrente el último bastión enemigo. No avances y desde la misma posición elimina a todos los Vagos que quedan **(05)**. Primero deshazte del que está sobre el tejado, el que tiene el bazooka, y por último a los tres que están en la calle. Con esto dará por terminada la misión y recibirás una llamada de Sweet.





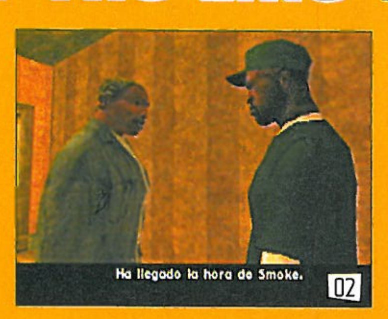


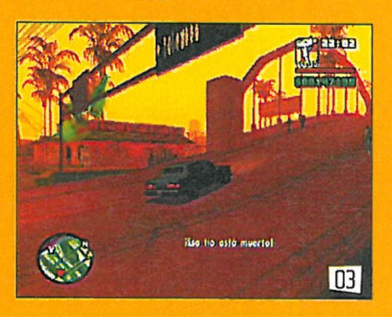
08. Sweet 04: End Of The Line

Rec.: Respeto +

Una vez hayas conquistado los territorios suficientes **(01)**, pisa la señal roja delante de la casa de Sweet para que de comienzo la última misión del juego. Tras la corta escena de video **(02)**, sube al coche con Sweet y conduce hasta la fortaleza de Big Smoke. Aparecerá marcada en el mapa con un punto amarillo **(03)**. Al llegar a la zona indicada verás una nueva y emotiva escena de video.







De nuevo con el control del personaje, avanza hasta el punto azul en el mapa para encontrar la tanqueta de los SWAT y echar abajo la puerta de Big Smoke. Avanza en linea recta entre medias de las casas, con sigilo hasta dar con la tanqueta **(04)**. Sube al vehículo rápidamente y dirígete hacia la entrada de la casa de Big **(05)**. Aprovecha la ocasión y usa la tanqueta para limpiar de enemigos la planta baja del edificio. Después, baja del vehículo y entra por la puerta que hay al fondo. Tendrás que subir tres pisos para llegar a Big Smoke. En el primer piso te encontrarás con dos enemigos nada más terminar de subir las escaleras. Casi todos los enemigos actúan por parejas, de modo que ten cuidado. Cuando te hayas cargado la segunda pareja situada al final de un pasillo con rejas, podrás recoger un chaleco antibalas **(06)**.

Cruza las puertas metálicas cerca del chaleco y prepárate para entrar en una sala infestada de enemigos. Corre hasta que te topes con unas cajas de madera. Utilízalas como parapeto para limpiar la zona. Procura no salir de ellas por que si no te caerá la del pulpo **(07)**. Liquida a los enemigos con paciencia sin exponerte mucho y cuando hayas terminado entra por la puerta que hay al fondo a la derecha.

Dentro de esta nueva sala encontrarás más enemigos. Sigue agazapado todo el tiempo; los enemigos se esconderán también detrás de las cajas. Haz tú lo propio y deshazte de ellos con paciencia.

Al final de la zona de las cajas encontrarás las escaleras al segundo piso. El punto por el que debes avanzar señala unas puertas dobles metálicas; no entres todavía e inspecciona lo que queda de planta para conseguir un corazón y recuperar vida.

Cuando subas las escaleras ten cuidado por que al fondo verás que hay un chaleco antibalas. No te lances a él como un loco, ya que junto a él encontrarás agazapado n enemigo dispuesto a disparar. Tras acabar con él y recoger el chaleco cruza las puertas metálicas y nada más hacerlo gira hacia la izquierda y cárgate al enemigo antes de que él reduzca tu recién adquirido escudo. Sigue avanzando hasta la siguiente marca amarilla que señal otras puertas dobles.

Esta nueva sala es el laboratorio como tal y tiene matones mejor armados que te pondrán las cosas más difíciles. Dispara a los barriles rojos que hay por la sala para acabar con estos efectivos rápidamente. En ningún caso avances como un loco, hazlo despacio y con paciencia... no querrás meter la pata en la última misión.

Una vez hayas limpiado la zona sube por las escalerillas y busca las dobles puertas metálicas. Tendrás que rodear toda la reja. Al acercarte a la puerta saldrán dos enemigos más. Despáchalos y cruza la puerta a la siguiente sala. Allí también encontrarás n corazón al fondo a la derecha.

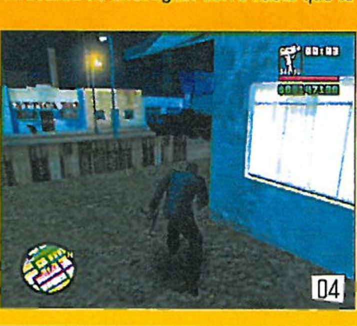
Cruza la siguiente puerta para llegar al salón de los Ballas. Ya sólo queda un piso para llegar hasta Big.

Encontrarás una sala de seguridad con un matón dentro y un chaleco antibalas. Elimina al matón. Coge el chaleco y cruza las puertas dobles. Al hacerlo dos Ballas te darán la bienvenida. Si eres lo suficientemente rápido acabarás co ellos antes de que te toquen.

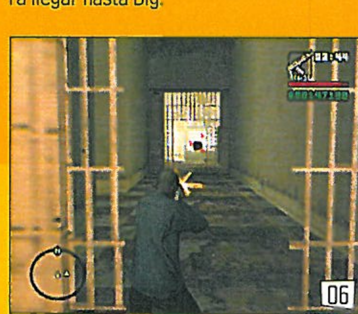
Cruza las siguientes puertas para llegar a la sala de los Ballas. Elimina a todos los enemigos que aparecerán en la estancia mientras te refugias en la barra de la derecha para recibir el menor daño posible. Sigue el camino hasta las siguientes puertas dobles y deshazte de otros ocho enemigos al otro lado. Cuatro al principio y cuatro un poquito más adelante.

Si vas mal de vida entra en las salas laterales con bailarinas. En ellas encontrarás también vida y chaleco antibalas.

Avanza hasta la señal amarilla en el mapa y ya estarás en las escaleras de subida que te llevarán hasta Big Smoke. Observa la escena de video y preparate para la acción en cuanto acabe.



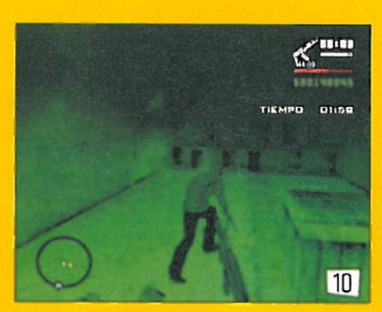












Big Smoke apagará la luz. Tendrás que ser rápido para recoger las gafas de visión termal en la sala. Con ayuda de estas gafas deshazte de Big Smoke y de sus secuaces **(08)**.

Cuando hayas terminado con Smoke verás una escena de video y aparecerá de nuevo Tenpenny **(09)**... ¡el que faltaba!

Tras la escena conseguirás unas gafas de visión nocturna al lado de los sofás. Tendrás 7 minutos para salir del edificio antes de que salte todo por los aires.

Colócate las gafas para poder bajar fácilmente hasta la calle y deshaz el camino andado. Al bajar encontrarás a más enemigos que te pondrás las cosas más difíciles y alguna puerta que otra bloqueada por llamas. Utiliza el extintor para apagar el fuego y seguir bajando **(10)**.

Ten cuidado por que el fuego perjudicará mucho al escudo. Si te cuesta ver por el humo, agáchate y entra en las salas agachado. De este modo puedes esquivar algún que otro fuego.

Alguna de las plantas el edificio no plantearán demasiados problemas. Otras sin embargo te perjudicarán bastante más. No desesperes y sal de edificio lo más rápido posible.al llegar a la entrada verás una nueva escena de vídeo espectacular.

Una vez fuera, comenzará una persecución a Tenpenny. Prepárate porque será la más larga de todo el juego. Tendrás que asegurarte de que Sweet se encuentra bien, de modo que no te alejes de él durante demasiado tiempo.

No te preocupes por las explosiones de los cócteles molotov que tirará ya que el coche sobre el que vas parece indestructible. Concéntrate en seguirle y todo irá bien.

¡La Reconquista de Los Santos

Una vez recibas la llamada al móvil se habilitará la última misión del juego. Antes de pisar la consabida marca roja en la acera, asegúrate de haber conquistado los territorios suficientes para Los Santos. Provoca guerra de bandas en alguno de los barrios cercanos de modo que consigas conquistar bastantes territorios... y rápidamente. Sólo así conseguirás acceder a la última misión. Sabrás cuándo has conquistado el territorio suficiente al recibir una llamada de Sweet diciéndote que por fin ha encontrado a Big Smoke.



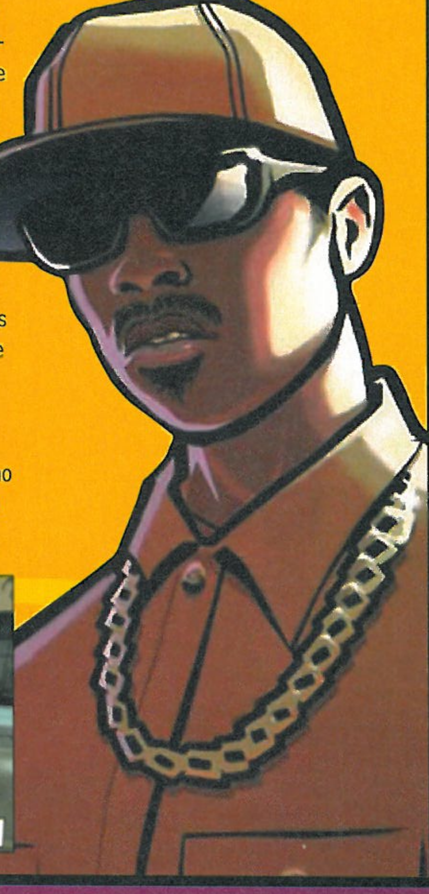
Aunque la persecución es bastante frenética, habrá momentos en los que se pare y te espere de modo que no sufras si no estás todo el rato detrás.

Llegará un momento en el que uno de los policías pisará las manos de Sweet; observa la barra de agarre que aparecerá en la pantalla **(11)**. Tendrás que asegurarte de tener el coche correctamente colocado antes de que Sweet se suelte y caiga en el asfalto.

Una vez tengas a Sweet en el coche tendrás que disparar a los coches de policía y de otras bandas que aparecerán a izquierda y a derecha detrás de nuestros amigos los Johnson. No dejes de disparar mientras ves que cada se unen más y más coches de policía **(12)**. Observa que la barra de "vida" del coche no baje demasiado.

Una vez estés cerca del barrio de los Johnson, una escena nos mostrará cómo Tenpenny pierde el control del coche de bomberos.

Sólo nos queda sentarnos y disfrutar la escena del final del juego. Una vez pasen todos los títulos de crédito seguirá la ciudad abierta y podrás seguir jugando para conseguir el ansiado 100% del juego y las recompensas que conlleva...









CÓMO CONSEGUIR... el 100%

Si pausas el juego y entras en la opción "Estadísticas" podrás ver, entre otras muchas cosas, el porcentaje de juego que llevas completado. La cifra que veas dependerá de muchas variables, como el punto del juego que te encuentras y las tareas opcionales que hayas realizado. A continuación te ofrecemos un listado en el que encontrarás todos y cada uno de los elementos que contribuyen a alcanzar ese 100%. Todo lo que no veas en esta lista, como por ejemplo los trabajos R3, es completamente opcional y no aumenta el porcentaje.

1 Las misiones que forman parte de la trama de la aventura, es decir, todas las misiones que nos encarguen Wu Zi Mu, Tenpenny, The Truth y todos los personajes que nos encontremos en Los Santos, el campo, San Fierro, el desierto y Las Venturas.

2 Comprar todos los negocios que encontremos en la aventura, a saber:
-La tienda de Zero, RC Shot en San Fierro.
-El expositor de coches Wang Cars en San Fierro.
-La pista de aterrizaje en el desierto, en Verdant Meadows.
-Superar todas las misiones que activen.

3 Completar la siguiente lista de tareas opcionales:
-Superar todas las misiones de camionero (comienza en el campo)
-Mensajero en Los Santos, San Fierro y Las Venturas.
-Conseguir el nivel 5 trabajando como Aparcacoches (San Fierro).
-Los siete niveles de la cantera (Las Venturas).

4 Comprar TODOS los pisos francos del juego (las casas verdes del mapa donde salvamos las partidas)

5 Realizar las 100 pintadas en Los Santos (cubierto en el primer suplemento).

6 Realizar las 50 fotos "turísticas" en San Fierro

7 Encontrar las 50 herraduras en Las Venturas

8 Encontrar las 50 ostras en todo San Andreas.



Al completar algunas tareas, como las 50 fotos de SF, subimos el porcentaje.

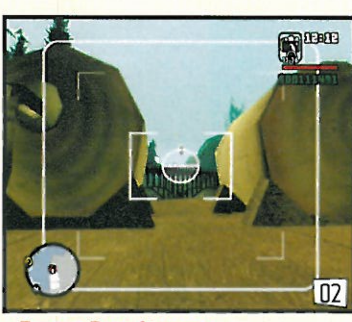
Las 50 Fotos de San Fierro



CJ también tiene su vena artística, y la demostrará fotografiando los 50 iconos secretos que se activan en San Fierro cuando superamos la misión Photo Oportunity. Estos iconos sólo son visibles a través del visor de la cámara. En el mapa te marcamos la localización exacta de los 50. Cuando el icono esté en una posición elevada, te convendrá distanciarte y usar el zoom. La recompensa, a parte de "pasta", será un "pack" de 4 armas en el garaje de San Fierro.



• Red County. Elevado sobre la carretera, a la altura del centro del puente.



• Easter Bay Airport. En la zona norte del aeropuerto, entre dos contenedores.

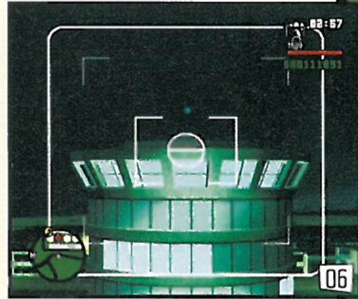
• Easter Bay Airport. En lo alto de la antena de la torre de control. Usa el zoom.



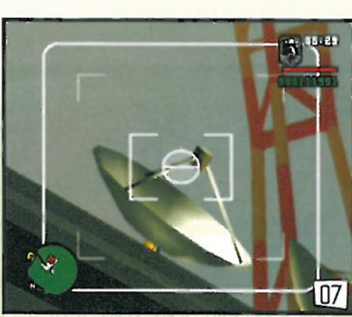
• Easter Bay Airport. En medio del cartel de entrada del aeropuerto.



• Foster Valley. En el módulo más al norte del jardín, sobre las vigas de metal del techo.



• Foster Valley. Sobre el 2 edificio circular. Tira la foto desde la colina.



• Missionary Hill. El tejado del edificio de las antenas, en la parabólica más al norte.



• San Fierro. Sobre la autopista de entrada a la ciudad, muy elevado.

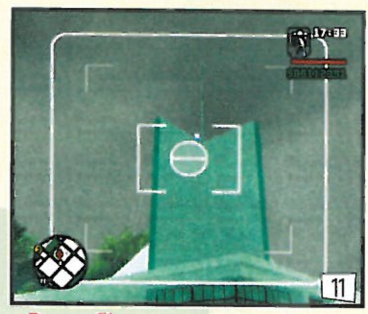


• Avispa Country Club. En lo alto de la torre del edificio principal del Club.

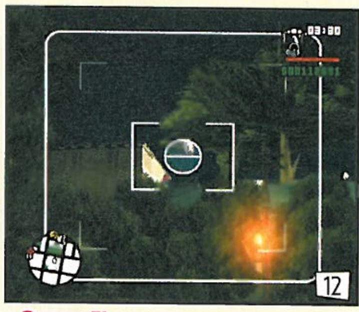


• Avispa Country Club. Encima de la red de la pista de tenis más al noreste.

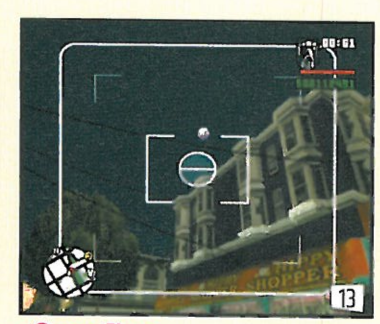
Las 50 Fotos de San Fierro


11

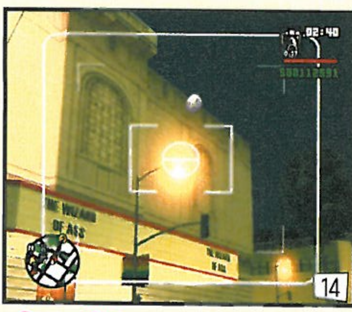
• **Ocean Flats.** En lo alto de la estructura en forma de cruz de la Iglesia.


12

• **Ocean Flats.** Sobre los árboles del parque. Tira la foto desde cerca de la Iglesia.


13

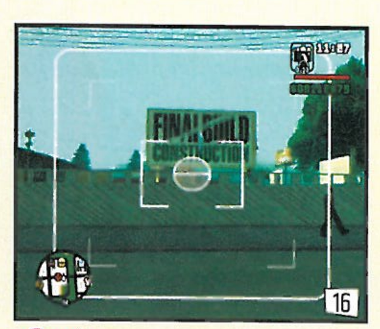
• **Ocean Flats.** Sobre los cables de alta tensión, cerca de la tienda Hippy Shopper.


14

• **Ocean Flats.** Lindando con Queens, en la parte alta de la fachada del teatro.

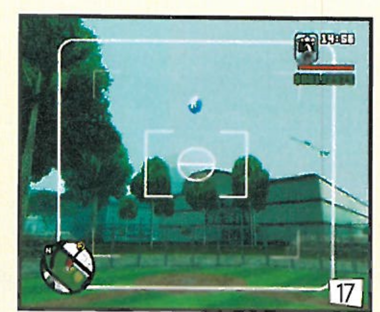

15

• **Hashbury.** Sobre la pancarta de Hashbury and García.

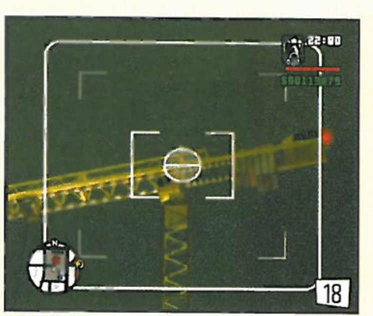


16

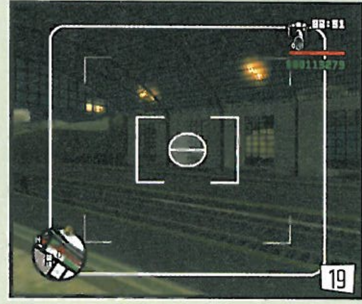
• **García.** En el cartel de Final Build Construction en la cara norte del solar.


17

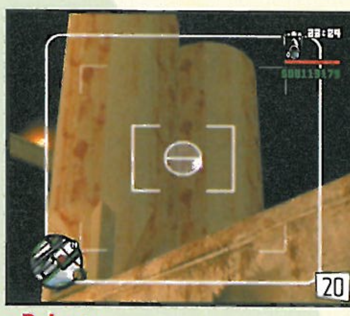
• **García.** Sobre una de las bases del campo de béisbol (el que está más al norte de los dos).


18

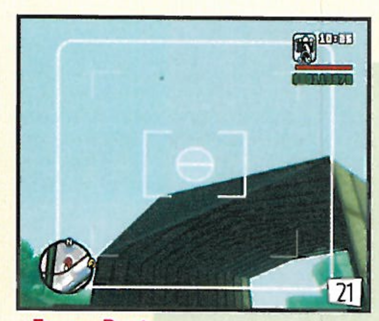
• **King´s.** En lo alto de la grúa del solar. Usa el zoom desde el suelo.


19

• **Cranberry Station.** Entrando por la entrada principal, enfrente, sobre las vías.


20

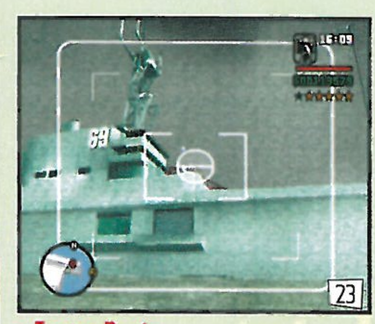
• **Doherty.** Entre las torres de gas del edificio de Industrias Solarin, por la parte trasera.


21

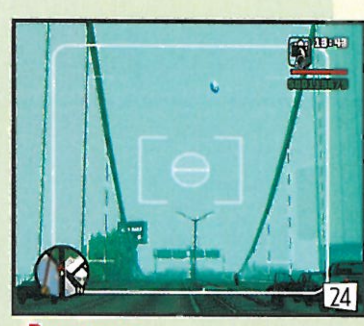
• **Easter Basin.** Sobre el tejado de uno de los muelles, bastante elevado.


22

• **Easter Basin.** Sobre la gran "X" giratoria de la estación de servicio.


23

• **Easter Basin.** Cerca del puente de mando del gran barco atracado en el puerto.


24

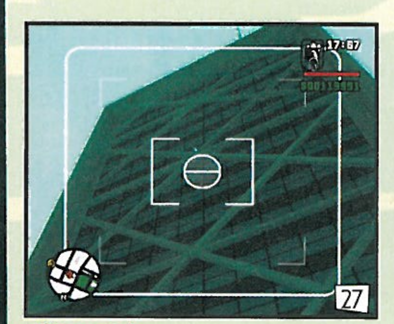
• **Downtown.** En medio del puente de la autopista, también bastante elevado.


25

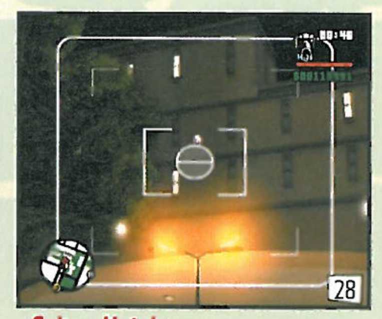
• **Downtown.** En lo alto de la estatua del jugador de béisbol, en medio del parque.


26

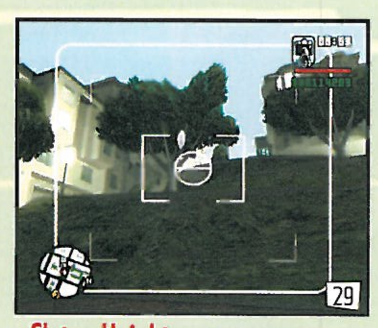
• **Financial.** En la gran antena en el tejado del edificio cercano a la pizzería.


27

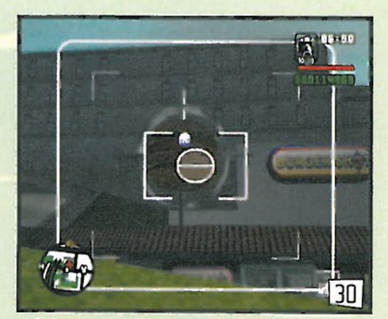
• **Financial.** En el centro de la fachada norte del edificio con vigas en posición de "X".


28

• **Calton Heights.** Sobre el túnel de la carretera, cerca de la farola y entre árboles.


29

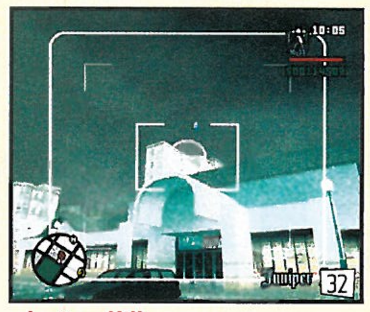
• **Claton Heights.** En medio del parque de las escaleras en forma de "S".


30

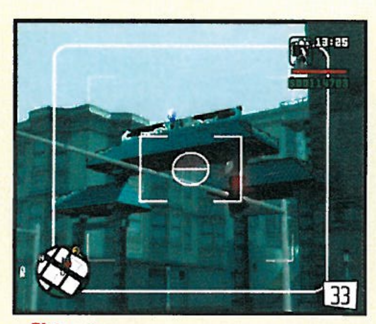
• **Juniper Hollow.** En el gran letrero con forma de hamburguesa.



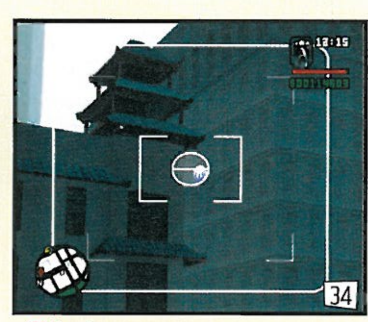
• **Palisades.** En el centro del gigantesco donut de la tienda Tuff Nut.



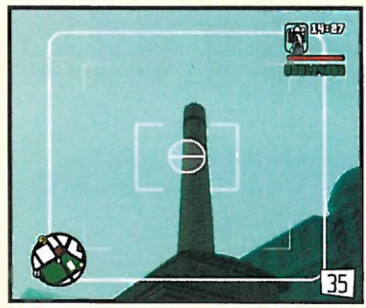
• **Juniper Hill.** Sobre la entrada principal del gran supermercado, un poco elevado.



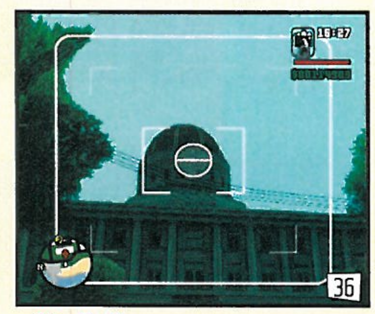
• **Chinatown.** Sobre la gran puerta decorativa con forma de pagoda.



• **Chinatown.** En el lateral del edificio con el techo en forma de pagoda, a media altura.



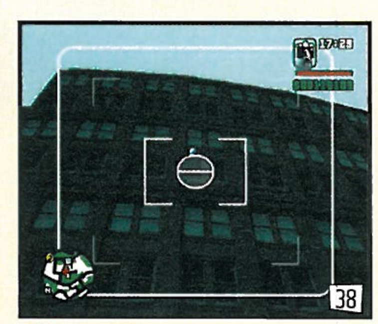
• **Queens.** Sobre la chimenea de la vieja fábrica de color marrón.



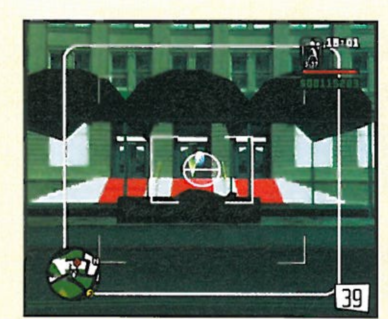
• **City Hall.** En el lado oeste de la cúpula del edificio City Hall.



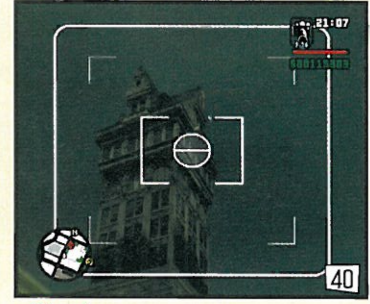
• **City Hall.** En la cara este del City Hall, en el centro de la fachada, entre columnas.



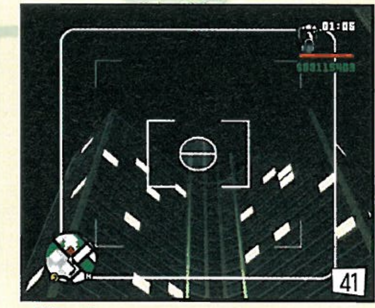
• **Queens.** En la cara este del gran edificio curvo, en medio de la fachada.



• **Queens.** En la cara oeste del gran edificio curvo, bajo los toldillos.



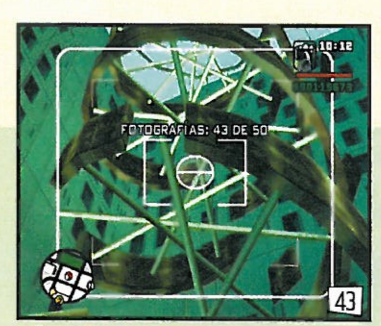
• **King´s.** En lo alto de la torre del gran edificio gris. Usa el zoom.



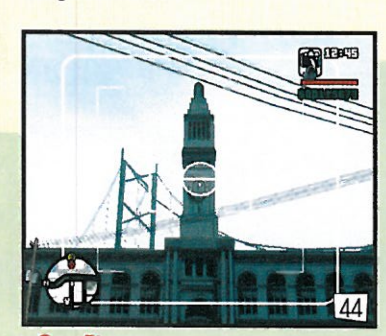
• **King´s.** En lo alto del gran rascacielos en forma de "L", sobre las antenas.



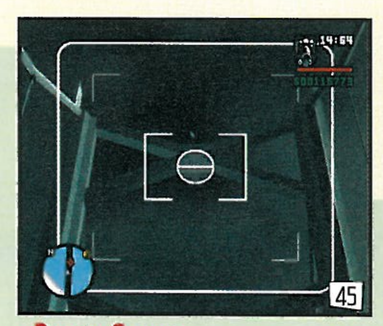
• **Downtown.** Flotando a media altura entre los dos grandes bloques de oficinas.



• **Downtown.** En el centro de la estatua en espiral que hay en el patio de un edificio.



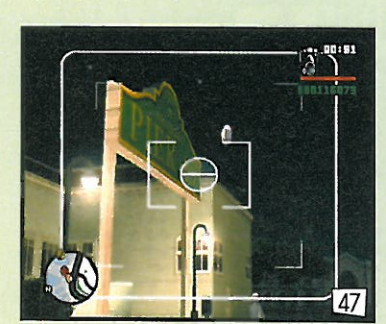
• **San Fierro.** En el centro de la cara oeste de la torre del reloj.



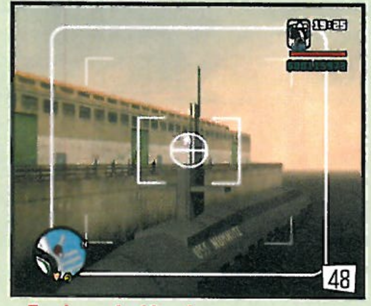
• **Puente Garver.** En lo alto de una de las estructuras de vigas centrales del puente.



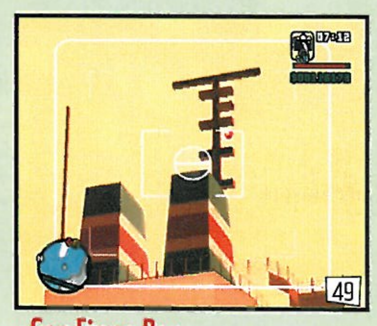
• **Esplanade North.** Junto a la roca picuda de la formación rocasa en el mar.



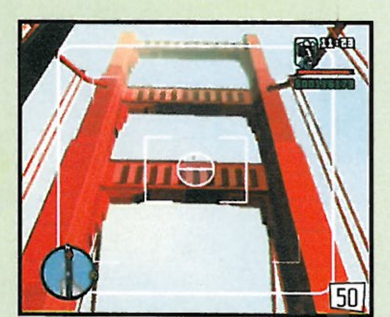
• **Esplanade North.** Sobre el rótulo de entrada del muelle 69.



• **Esplanade North.** Sobre la cabina del submarino varado en el puerto.



• **San Fierro Bay.** Junto a la antena del barco de la bahía. Tira la foto desde una lancha.



• **Gant Bridge.** En la estructura de vigas centrales del puente, a media altura.



Las 50 Herraduras de Las Venturas

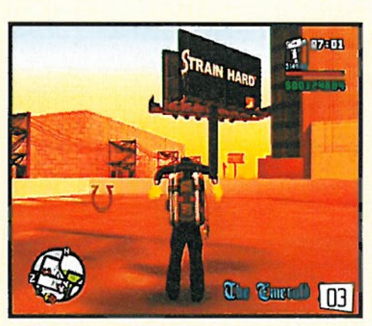
La ciudad del juego esconde un total de 50 herraduras. Si las encuentras, aumentará tu suerte en los juegos de azar y tendrás disponible siempre un "pack" de armas en la puerta del casino The Four Dragons. Eso sí, algunas están en las alturas y necesitarás el jetpack para poder alcanzarlas (lo conseguirás al acabar la misión llamada "Black Project"). Si te animas a buscarlas, aquí te mostramos la ubicación exacta de todas las herraduras.



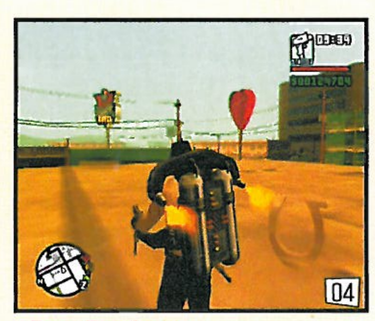
• **Prickle Pine.** Justo antes del paso a nivel con barreras, en la casa de la izquierda.



• **Yellow Bell Golf House.** En lo alto del edificio por la parte de atrás. Usa el jetpack.



• **The Emerald Isle.** Encima del edificio contiguo al gimnasio. Utiliza el jetpack.



• **Roca Escalante.** Encima del edificio que está a la izquierda de un "sex-shop".



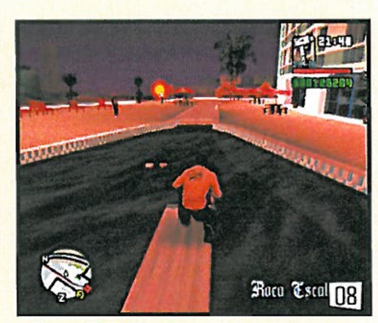
• **The Camel's Toe.** Usa el jetpack para llegar a la parte más alta de la pirámide.



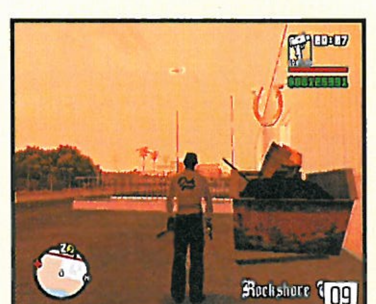
• **Rockshore West.** Al sur de la ciudad, entre las casas de una zona residencial.



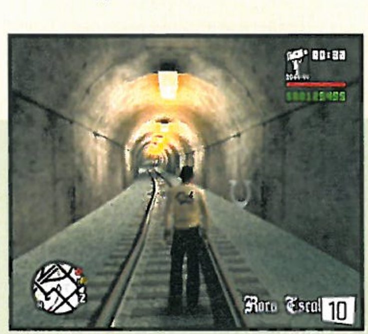
• **The Clown's Pocket.** En lo alto de una de las carpas. Usa el jetpack para alcanzarla.



• **Roca Escalante.** En una piscina en Roca Escalante, muy próxima a una ostra.

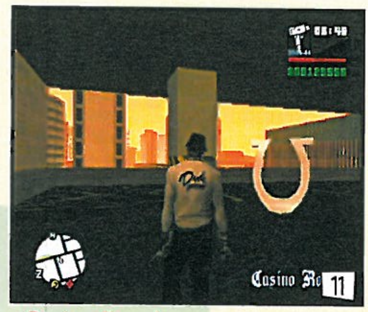


• **Rockshore West.** En la parte sudeste de la ciudad, justo encima de un contenedor.

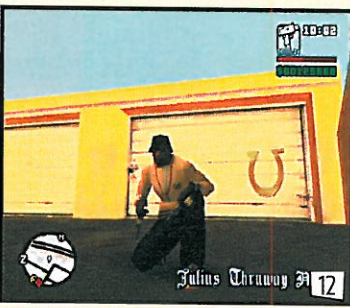


• **Roca Escalante.** Métete en el túnel del ferrocarril, avanza por las vías y la verás.

Las 50 Herraduras de Las Venturas



• **Casino Royale.** La herradura está en el parking de Casino Royale, en la segunda planta.



• **Julius Thruway North.** Justo en la puerta de un garaje que da a la autopista.



• **Las Venturas.** Está en la parte más alta del edificio. Utiliza el jetpack para alcanzarla.



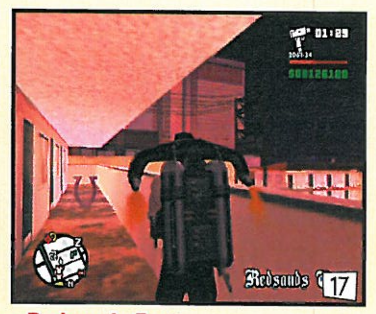
• **Redsands East.** La herradura está en el tejado de un edificio claro de una sola planta.



• **Aeropuerto de Las Venturas.** En la parte trasera del edificio del aeropuerto.



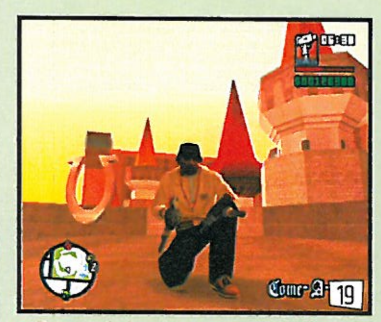
• **Cruce de Blackfield.** En la parte trasera de un edificio "a cuadros", tras una tapia.



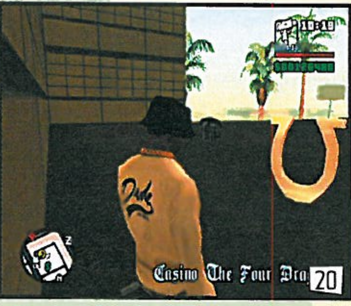
• **Redsands East.** Busca la herradura en un pasillo del gran edificio de apartamentos.



• **The Pirates in Men's Pants.** Está entre las plantas que hay pasando el agua.



• **Come-A-Lot.** En el centro del "Come-A-Lot", en una de las "torres" del castillo.



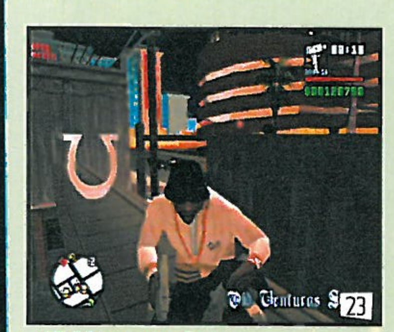
• **Casino The Four Dragons.** Está en lo alto del casino, pero no en su parte más alta.



• **Prickle Pine.** Se encuentra en la piscina, muy visible dentro de la zona residencial.



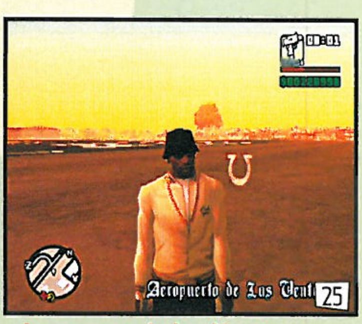
• **Greenglass College.** En el centro del césped con forma de "cruz". Muy fácil de ver.



• **Old Venturas Strip.** Esta herradura está en un "tejadillo", en Old Venturas Strip.



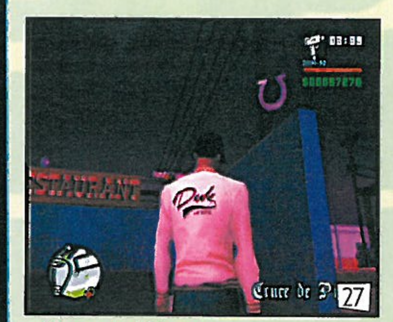
• **Creek.** Se encuentra en la parte de atrás del edificio comercial de tiendas de ropa.



• **Aeropuerto de Las Venturas.** En el aeropuerto, muy cerca de la pista de aterrizaje.



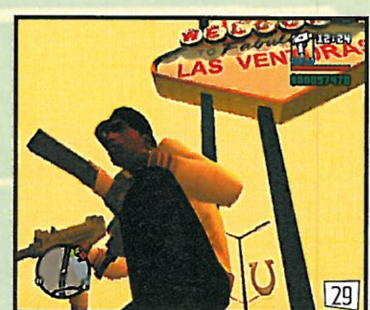
• **Aeropuerto de Las Venturas.** Cerca de la anterior, todavía dentro del recinto.



• **Cruce de Pilson.** Encontrarás esta herradura sobre la tapia al lado de un restaurante.



• **The Camel's Toe.** La hallarás sobre un pequeño alto, al lado de la enorme pirámide.



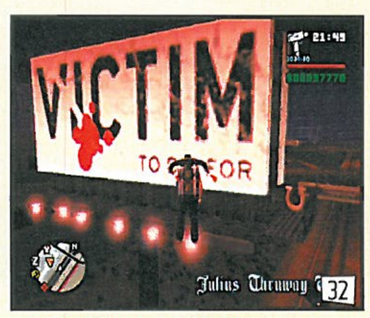
• **Las Venturas.** En la mediana de la autopista, justo debajo del cartel de "Bienvenidos".



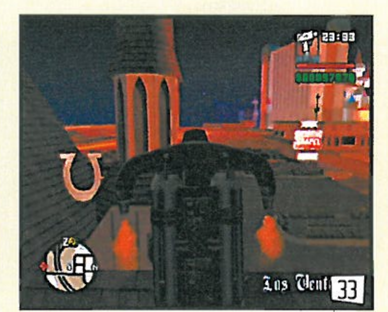
• **Randolph Industrial Estate.** Está bajo el enorme puente que va hacia Los Santos.



• **Come-A-Lot.** La encontrarás en otra de las "torres" del Come-A-Lot. Utiliza el jetpack.



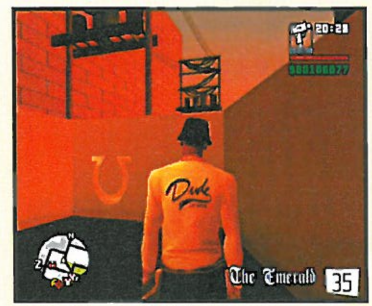
• **Julius Thruway East.** Al lado de un cartel de la tienda "Victim". Usa el jetpack.



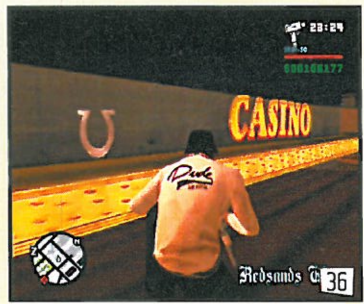
• **Las Venturas.** Sobre una iglesia, al lado de la torre. No es demasiado difícil de ver.



• **Prickle Pine.** Justo en la puerta de uno de los campos de tenis. Muy fácil, ¿verdad?



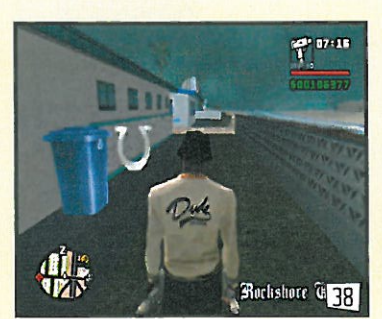
• **The Emerald Isle.** Al pie de un cartel de "Strain Hard". Salta una tapia blanca.



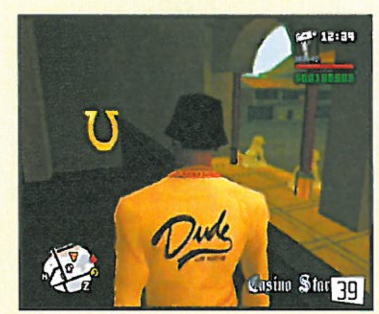
• **Redsands West.** Sobre un tejado rojo. Usa el jetpack y busca el neón del casino.



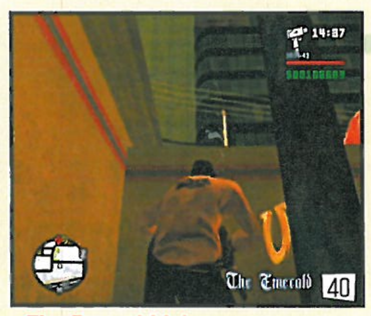
• **Depósito de carga.** En la puerta de un garaje del depósito de carga del aeropuerto.



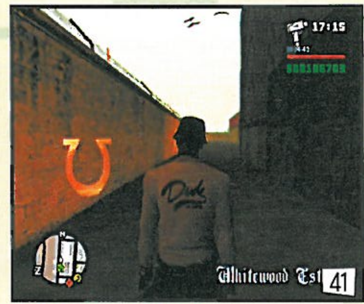
• **Rockshore West.** Busca en una zona residencial, en la parte trasera de una casa.



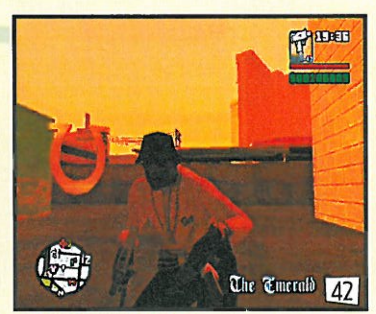
• **Casino Starfish.** En el tejadillo que hay sobre la tienda "Zip", a la derecha de la puerta.



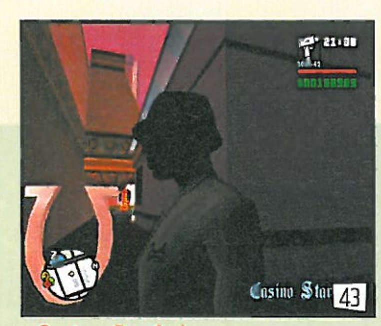
• **The Emerald Isle.** Encontrarás esta herradura al pie de un enorme cartel.



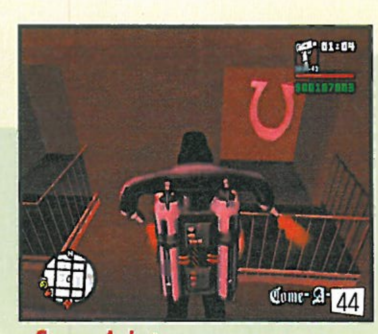
• **Whitewood Estates.** Busca entre un edificio de tejado rojo y una tapia con alambres.



• **The Emerald Isle.** Al lado de una pared de ladrillo claro, en The Emerald Isle.



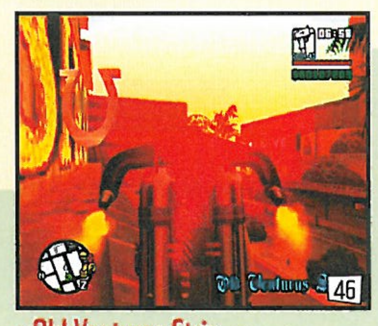
• **Casino Starfish.** Busca la herradura en un callejón en la zona del Casino Starfish.



• **Come-A-Lot.** Localízala en un balcón de un edificio de apartamentos rojo. Usa jetpack.



• **Military Fuels.** Busca entre los edificios. La verás en la misión "Up, up and Away".



• **Old Venturas Strip.** Al lado del enorme letrero de neón del Casino. Utiliza el jetpack.



• **The Visage.** Localiza las cataratas y mira debajo de ellas. Enseguida la encontrarás.



• **Redsands West.** La herradura está encima de los "bloques" de colores. Fácil, ¿no?



• **Whitewood Estates.** Búscala enfrente de una zona residencial, a media altura.



• **Blackfield Chapel.** Utiliza el jetpack para llegar a la parte alta de la iglesia.



Las Ostras

Por todo el mapa de San Andreas podrás encontrar un total de 50 ostras ocultas en piscinas, lagos o en el fondo del mar. Encontrarlas todas supondrá un aumento en tu Sex Appeal, muy útil para ligar luego con las "nenas" del juego. Por si te estabas preguntando cómo conseguirlas todas, aquí tienes un mapa e indicaciones de su localización exacta.

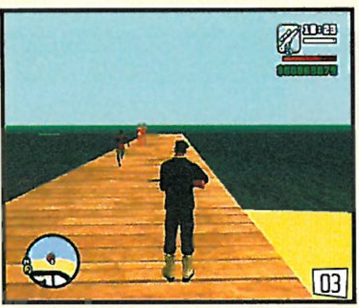
35 36 38 39 40 37 16 20 19 41 22 42 43 17 23 24 30 18 15 21 31 32 33 29 34 28 25 10 26 27



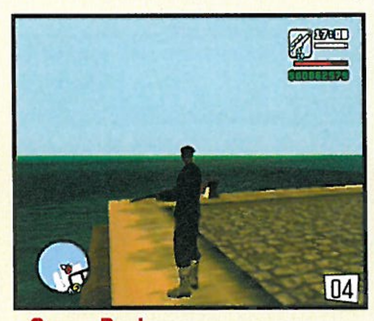
• Verdant Bluffs. Junto a la gran curva de la carretera, cerca de Verona Beach.



• Mulholland. En la piscina de la mansión de Madd Dogg, cerca de la intersección Mulholland.



• Playa del Seville. Busca junto al embarcadero, pero dentro del agua, claro.



• Ocean Docks. En la parte más al este de los muelles, enfrente del paseo marítimo.



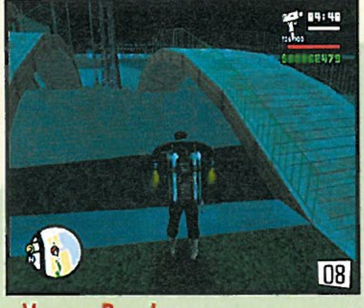
• Ocean Docks. En la parte sur del muelle, en la parte central de la plataforma, salta al agua.



• Ocean Docks. Al oeste de la ostra anterior, mira en el agua bajo el puente.



• Los Santos Internacional. Busca en la parte más al sudoeste cerca del aeropuerto.



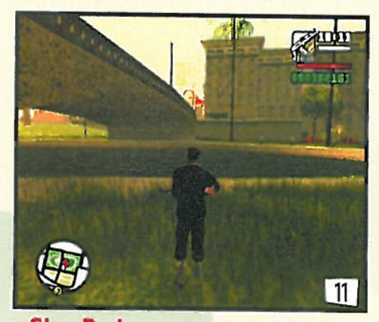
• Verona Beach. A la izquierda del malecón de esta playa, busca bajo los dos puentes.



• Marina. En el lago del centro de Marina, cerca del muelle que hay junto a las casas.



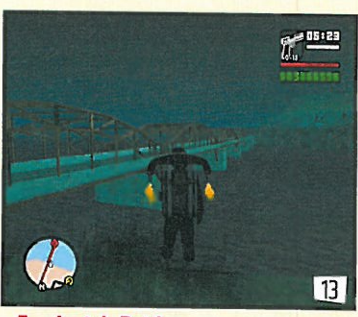
• Santa María Beach. Cerca del faro, busca en el lado sur para coger esta ostra.



• **Glen Park.** En el lago circular bajo el puente encontrarás la siguiente ostra.



• **Fisher´s Lagoon.** Cerca del embarcadero de este pequeño lago de pesca.



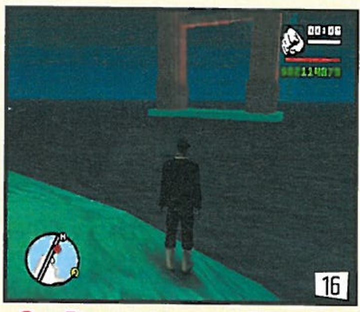
• **Frederick Bridge.** Bajo el puente que conecta Red County con las Venturas



• **Red County.** En el primer puente grande en la parte más al sudeste de Las Venturas.



• **Red County.** Bajo el puente de un solo arco cerca de Blueberry.



• **San Fierro.** Bajo la columna del sur del puente Gant (la réplica del Golden Gate).



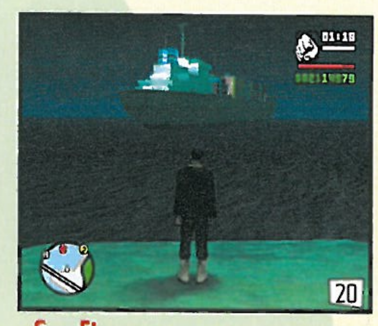
• **Easter Basin.** En el muelle de esta zona, cerca del barco. Ojo, aquí el ejército te atacará.



• **San Fierro.** Bajo el barco que hay atracado cerca del muelle.



• **San Fierro.** Más al este encontrarás otro barco. Al final de la embarcación está la ostra.



• **San Fierro.** Bajo el barco cerca del puente Gant. Bucea bien para verla.



• **Missionary Hill.** Busca en el lago junto a la autopista cerca del Country Club.



• **Puente Garver.** Bajo el puente, en el centro siguiendo hacia el norte.



• **San Fierro.** Cerca del muelle de Easter Basin hay una plataforma larga. Mira al final.



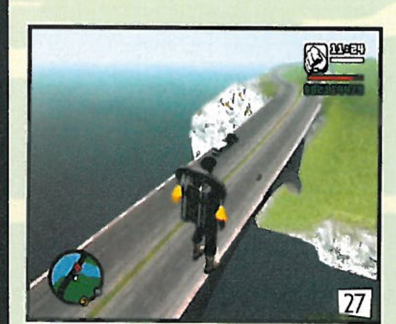
• **Easter Basin.** Mira cerca de los muelles al otro lado del puesto naval.



• **Flint County.** Busca la ostra en la zona donde la playa y las rocas se unen, a la derecha.



• **Flint County.** Al norte de la ostra anterior hay otro puente con otra ostra bajo él.



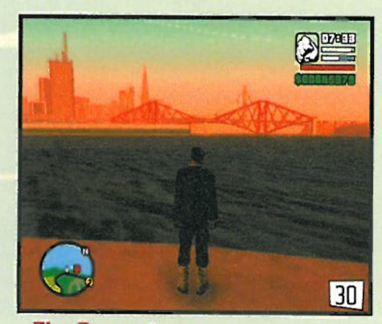
• **Flint County.** En el puente más al sur de la región, busca bajo él en el agua.



• **Whetstone.** Sigue hacia el norte hasta llegar a un nuevo puente con otra ostra.



• **Monte Chiliad.** Busca bajo el puente pasado San Fierro en dirección al monte Chiliad.



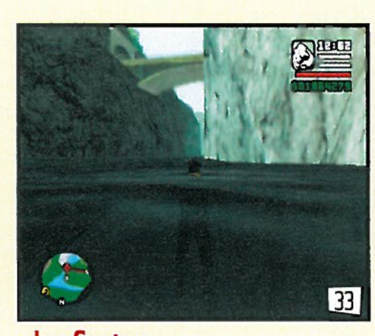
• **The Panopticon.** Bucea en la esquina más al noroeste de esta región.



• Red County. Bajo el puente que conecta Red County con Blueberry.



• Flint County. Sigue el largo lago de la zona sur y busca bajo el puente que verás.



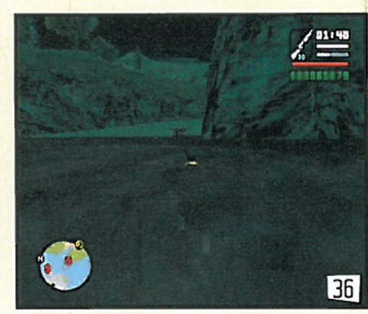
• Los Santos. Desde la ostra anterior, sigue la línea roja del mapa hacia el sur.



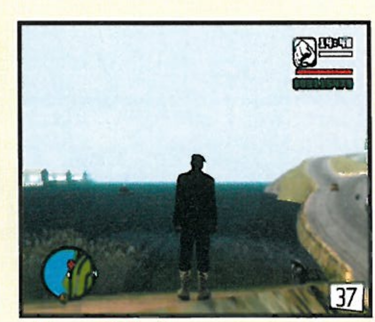
• Intersección Flint. Sigue nadando hacia el sudoeste para encontrar otro puente.



• Puente Gant. En el lado norte, bajo el puente, entre el precipicio y el muro de soporte.



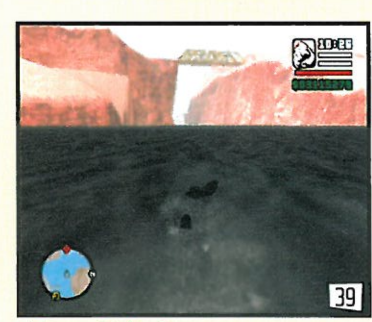
• Tierra Robada. En la parte más al oeste de la región hay un faro cerca de Bayside Marina.



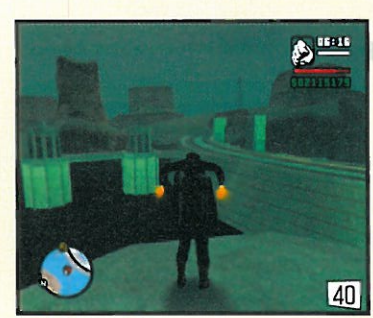
• Tierra Robada. Siguiendo la costa entre San Fierro y esta región, busca en el océano.



• Tierra Robada. Más al norte hay una depresión en la costa hacia el este.



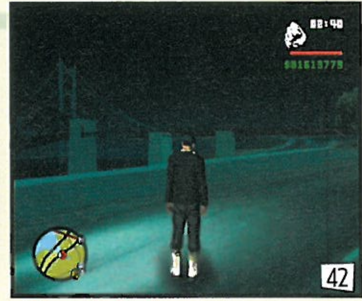
• Tierra Robada. Al oeste de Sherman Dam hay un paso elevado. Mira debajo de él.



• Sherman Dam. Bajo la torre de la izquierda encontrarás una nueva ostra.



• Tierra Robada. Bajo el paso elevado cerca de Toreno, mira bajo él.



• Tierra Robada. Busca un pequeño puente cerca de otro más grande y mira debajo.



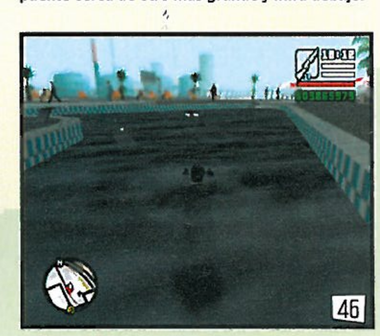
• Tierra Robada. En el embarcadero de Toreno, sigue el camino de las farolas y busca.



• Bone County. Cerca de la frontera con Las Venturas al norte, busca cerca de la lancha.



• San Andreas. En la esquina superior derecha del mapa hay otra ostra en el mar.



• Roca Escalante. En la piscina con forma de guitarra hay otra ostra más.



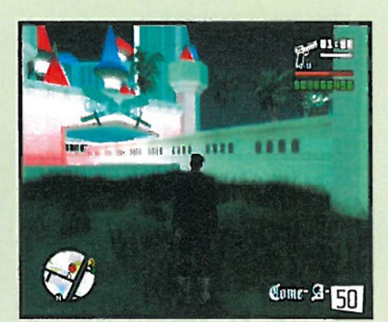
• The Visage. En una de las cataratas de color de este casino.



• Pirates in Men´s Pants. En el lado norte de este hotel encontrarás una más.



• Pilgrim. En mitad de esta pequeña piscina hallarás la penúltima ostra del juego.



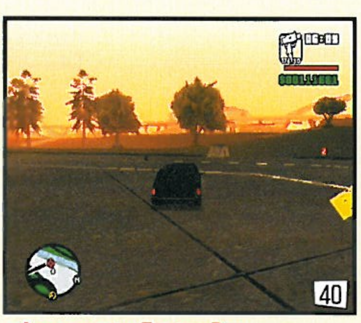
• Come-A-Lot. Busca en la piscina que hay a la izquierda del hotel para encontrarla.



Si realizaste todos los Saltos Únicos que te indicamos en el primer suplemento, ya solo te quedarán 31 por realizar. Te recordamos que dichos saltos solo se pueden realizar en algunos puntos concretos y siempre a bordo de un vehículo terrestre, es decir, un coche o una moto (una bici no vale, no seaís listillos). La recompensa que conseguiréis por cada salto bien hecho, es decir, que alcances la máxima velocidad y altura posibles, así como las acrobacias que hagas durante el salto, será de 500 dólares en cada ocasión.

Los Saltos Únicos 2ª Parte

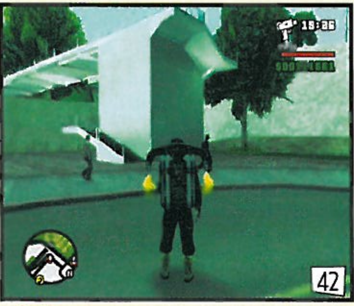




• **Aeropuerto Easter Bay.** Busca una plataforma en la zona de pistas y salta fuera.



• **Aeropuerto Easter Bay.** Vuelve a entrar y busca una rampa al norte del salto anterior .



• **Doherty.** En la autopista cerca de la autoescuela verás una escalera que saltar.



• **Doherty.** En el solar detrás de la autoescuela, busca la rampa de madera en un edificio.



• **Doherty.** Cerca de la tienda Transfenders, verás una rampa junto a una pared de cemento.



• **Downtown.** Hay que saltar las escaleras que están al fondo del callejón de la zona norte.



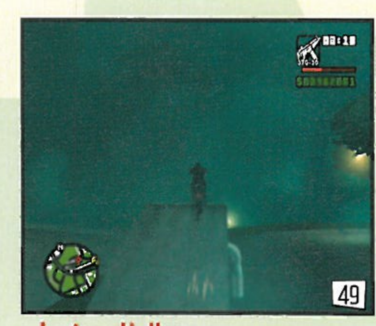
• **Downtown.** Al oeste,busca unas escaleras junto al taller de reparaciones Michelle.



• **Carlton Heights.** Busca otras escaleras en la zona y usa una moto para saltar.



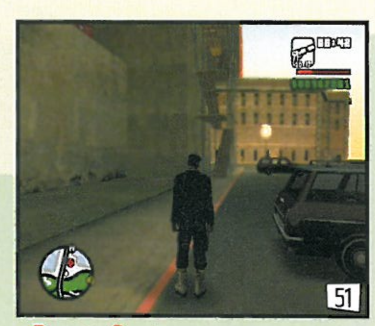
• **Carlton Heights.** Al noroeste encontrarás un callejón con una rampa de cemento.



• **Juniper Hollow.** Salta entre las casas usando una rampa para caer en la autopista.



• **Juniper Hollow.** Usa la rampa que hay al oeste de la anterior para realizar otro salto.



• **Puente Gant.** Sube por los andamios junto al puente y salta hacia el agua.



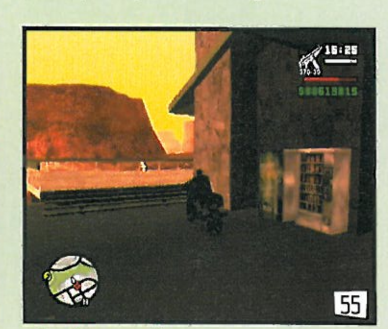
• **Juniper Hill.** Busca la rampa de cemento junto al supermercado cerca de Chinatown.



• **Santa Flora.** Cerca de Paradiso hay una colina junto a una casa. Salta por el lateral.



• **Verdant Meadows.** En el cementerio de aviones, salta por el ala del último avión.



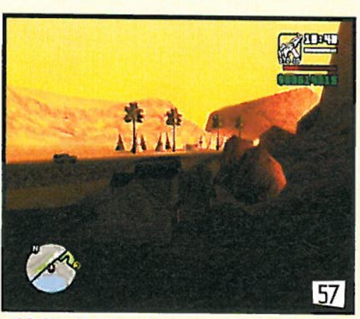
• **Las Payasadas.** En el pueblo hay un edificio junto a un precipicio. Salta por las escaleras.

grand theft auto San Andreas

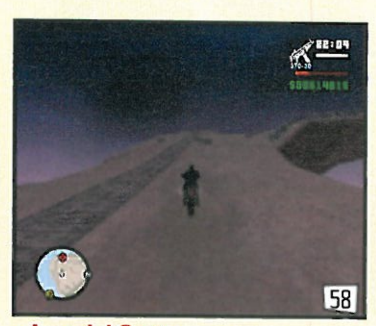
Los Saltos Únicos 2ª Parte



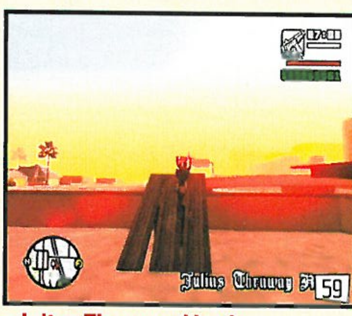
• **Las Payasadas.** Tienes que usar el montículo verde en el lateral del pollo gigante.



• **Valle Ocultado.** Salta por la plataforma cerca del edificio y aterriza en el agua.



• **Arco del Oeste.** Sigue el camino de madera hasta el final y salta al agua.



• **Julius Thruway North.** Al noreste de la autopista, cerca de Emerald Isle.



• **Emerald Isle.** En el parking, busca la primera plataforma junto a una ventana.



• **Emerald Isle.** Atraviesa el callejón y llega hasta la calle a toda velocidad.



• **Emerald Isle.** Sal al tejado del parking y busca una rampa en el lado derecho.



• **Emerald Isle.** Igual que el anterior, pero busca la rampa ahora en el lado izquierdo.



• **Emerald Isle.** Dentro del parking, sube arriba del todo y busca otra rampa.



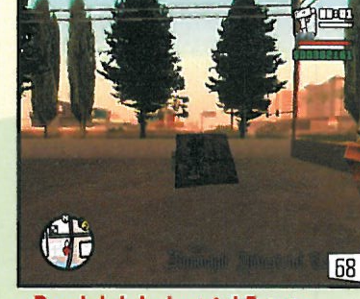
• **Creek.** Cerca de tu piso franco en esta zona, encontrarás una rampa de madera.



• **Camel´s Toe.** Salta las escaleras que dan al norte y llega al tejado del otro lado.



• **Camel´s Toe.** Salta ahora por las escaleras que estaban junto a las del salto anterior.



• **Randolph Industrial Estate.** Salta la rampa de madera de la esquina noreste.



• **Redsands West.** En el complejo de apartamentos, localiza la rampa de madera.



70

• **Redsands West.** En la zona de los contenedores, localiza la rampa del lado norte.

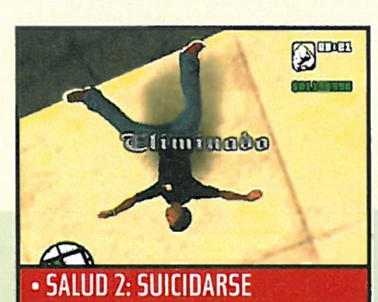
Trucos

San Andreas tiene de todo, y no podían faltar un montón de trucos para que podamos "trampear" el juego a nuestro gusto. Eso sí, recuerda que algunos de ellos no se pueden desactivar, así que si grabas la partida con ellos activados, mala suerte. El jugar con trucos también hará que obtengas un ranking peor al finalizar el juego, así que tú mismo...

SALUD

- **25000 dólares, armadura y salud al máximo.**
  R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Suicidarse:**
  →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.


• SALUD 1: DINERO Y ARMADURA


• SALUD 2: SUICIDARSE

TIEMPO

- **Reloj más rápido:**
  ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Juego más rápido:**
  ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.


• TIEMPO 1: RELOJ MÁS RÁPIDO

- **Juego más lento:**
  ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.


• TIEMPO 2: JUEGO MÁS LENTO

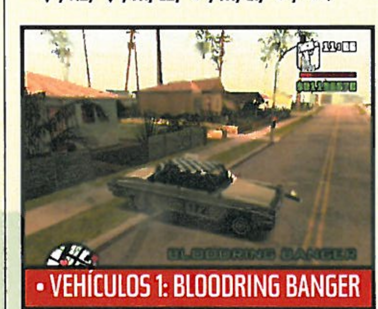
NIVEL DE BÚSQUEDA

- **Bajar el nivel de búsqueda:**
  R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todo el mundo te persigue:**
  ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.

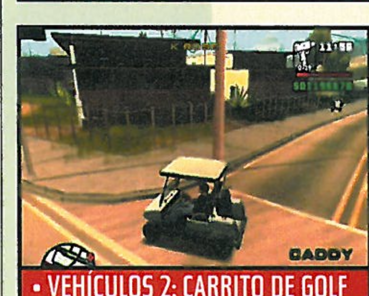

• NIVEL DE BÚSQUEDA. BAJARLO

VEHÍCULOS

- **Conseguir un Ranger:**
  ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Conseguir un tanque:**
  ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Conseguir una limusina:**
  R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Conseguir un Bloodring Banger:**
  ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
- **Conseguir un cochecito de golf:**
  ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Conseguir un Hotring Racer #1:**
  R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖ (2), ■, R1.
- **Conseguir un Hotring Racer #2:**
  R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
- **Conseguir una ranchera:**
  ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Conseguir el jetpack:**
  L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.
- **Conseguir un Romero:**
  ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.



• VEHÍCULOS 1: BLOODRING BANGER



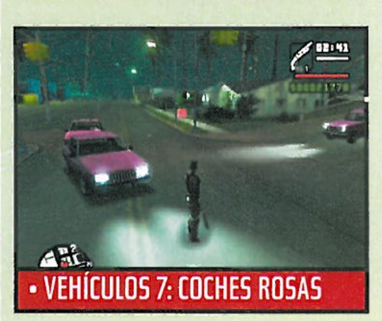
• VEHÍCULOS 2: CARRITO DE GOLF


• VEHÍCULOS 3: HOTRING RACER


• VEHÍCULOS 4: BARCOS VOLADORES


• VEHÍCULOS 5: CAMIÓN BASURA


• VEHÍCULOS 6: COCHE FÚNEBRE


• VEHÍCULOS 7: COCHES ROSAS

- **Conseguir un camión de la basura:**
  ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Todos los coches son negros:**
  ●, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ●.

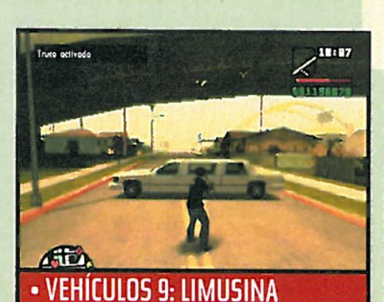
• **Conducir coches en el agua:**
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.

• **Destruir todos los vehículos:**
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.

• **Coches más rápidos:**
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.

• **Tráfico agresivo:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.


• VEHÍCULOS 8: TRAFICO AGRESIVO


• VEHÍCULOS 9: LIMUSINA


• VEHÍCULOS 10: COCHES RÁPIDOS


• VEHÍCULOS 11: COCHES NEGROS


• VEHÍCULOS 12: SOBRE EL AGUA

• **Todos los semáforos en verde:**
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.

• **Coches invisibles (excepto motos):**
▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1.

• **Conducción perfecta:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.

• **Coches rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.

• **Botes flotantes:**
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.


• VEHÍCULOS 13: VOLAR LOS COCHES


• VEHÍCULOS 14: CONDUCIR MEJOR


• VEHÍCULOS 15: TANQUE

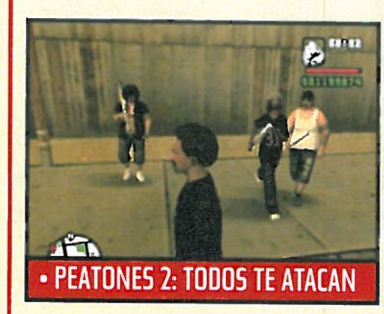
PEATONES

• **Los peatones te atacan (no se puede desactivar):**
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2
Recuerda: no salves la partida con este truco activado.


• PEATONES 1: ARMADOS Y LOCOS

• **Los peatones se vuelven locos (no se puede desactivar):**
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.

• **Los peatones van armados:**
R2, R1, ✖, ▲, X, ▲, ↑, ↓.


• PEATONES 2: TODOS TE ATACAN


• PEATONES 3: SE ATACAN

METEOROLÓGICOS

• **Amanecer:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.

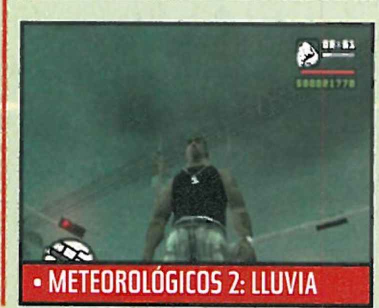
• **Anochecer:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.

• **Atardecer:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.

• **Lluvia:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.

• **Niebla:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.


• METEOROLÓGICOS 1: CIELO GRIS


• METEOROLÓGICOS 2: LLUVIA


• METEOROLÓGICOS 3: SOLEADO

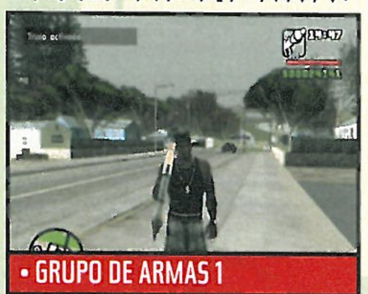

• METEOROLÓGICOS 4: NIEBLA

ARMAS

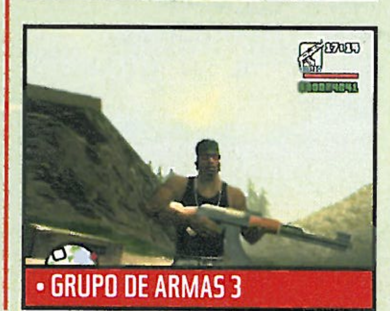
• **Conjunto de armas 1** (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes...):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

• **Conjunto de armas 2** (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador...):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.

• **Conjunto de armas 3** (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate...):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.


• GRUPO DE ARMAS 1


• GRUPO DE ARMAS 2


• GRUPO DE ARMAS 3

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redactor.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo, Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Sonia Ortega, Mercedes López,
Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1° Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2° Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14 2° Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. C/Francisco Gervás, 12. Alcobendas, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2005
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



**Hobby Press
es una empresa
de Axel Springer**
axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía n° 72

grand theft auto
San Andreas

Esta guía se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 72

